

VERSIÓN 2.0 Nº178
SEPTIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
WWW.REVISTAXTREME.COM
8 420565 037006 00178

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
THE DARKNESS / PS3
SCARFACE / WII
MOTO GP'07 / XBOX 360
STUNTMAN IGNITION / PS2
SEGA RALLY / PSP

ADEMÁS
BIOSHOCK - BLUE DRAGON - SUPER PAPER MARIO - THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS...

La batalla esta por comenzar...
nunca tu sombra fue tan poderosa





ARTOON. MISTWALKER





En lo más profundo de tu interior existe un gran poder. Un poder que debes dominar para dirigir tu estrategia, vencer a tus enemigos y cumplir con tu destino. El poder de Blue Dragon.



Solo en Xbox360 y totalmente en Castellano

xbox.com/es-es

Jump in.

XBOX 360. LIVE

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep Maria Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: Koldo Gutiérrez, José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Seijas, Gloria Langreo, Miguel Torres (edición)
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel: 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 640 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com
Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 30 02 33 61 15 91, Fax: 30 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** OCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdico.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com. **Canadá:** HP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Marousi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel.: 886 2 2709 8048. **Korea:** Sinsegi Media Inc., Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Manghonkarn. Tel: 662 930 61 98

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7. Pol. Ind. Can Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-82 - Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ

COMO LA SEDA

El juego que prohibe la BBFC
el manhunt 2
¡VIENEN TIEMPOS DIFÍCILES, ROCKSTAR!
Así me gustan a mí las libertades...
Estrechitas y en penumbra.
NOS DAN PERO BIEN
CENSURA DE ANDAR POR CASA
PÓSTER DE JACK THOMPSOM
PROXIMAMENTE RESIDENT EVIL 5
REGALO
INOFENSIVO JUEGO DE BARBIE

Soy de natural poco agorero, pero reconozcamos que la industria vive momentos turbios, a los que contribuyen la debilidad y poca confianza que tiene en sí misma, permitiendo que sucedan cosas como la prohibición y posterior edición censurada de ***Manhunt 2***. Dejemos de hablar de arte y de evolución del lenguaje interactivo. Cuando un comité censor decide que los jugadores no somos lo suficientemente adultos como para saber en qué podemos invertir nuestro tiempo y la industria del videojuego pone el culo como única respuesta, es que tenemos lo que nos merecemos: productoras cobardes, empresas obsesionadas con el dólar, un público veleta y unos medios propios de débiles mentales.

Hemos presenciado el escalofriante paralelismo del caso ***Manhunt 2*** con el secuestro de otro medio: el semanario *El Jueves*, que debió pinchar algún nervio importante con la portada de su número 1573, secuestrado y retirado de circulación (aunque gracias a Internet, no de la vista de millones de personas). El paralelismo está claro, y no solo en los efectos (nadie va a leer ese número en papel, nadie va a jugar a la versión íntegra de ***Manhunt 2***), sino en las causas. Por un lado, hay gente que decide que hay temas que no son susceptibles de tratar, ni siquiera a través del humor. Por otro, hay gente que decide que, como adultos, no podemos disfrutar de un entretenimiento extremo, ficticio y violento.

En ambos casos, la mínima duda en el rechazo frontal a estos casos puede producirnos quebraderos de cabeza en el futuro. Aunque de momento, dicen, todo va bien. Todo va como la seda.

_JOHN TONES



mauro Entrialgo 2007

SUMARIO

xtreme

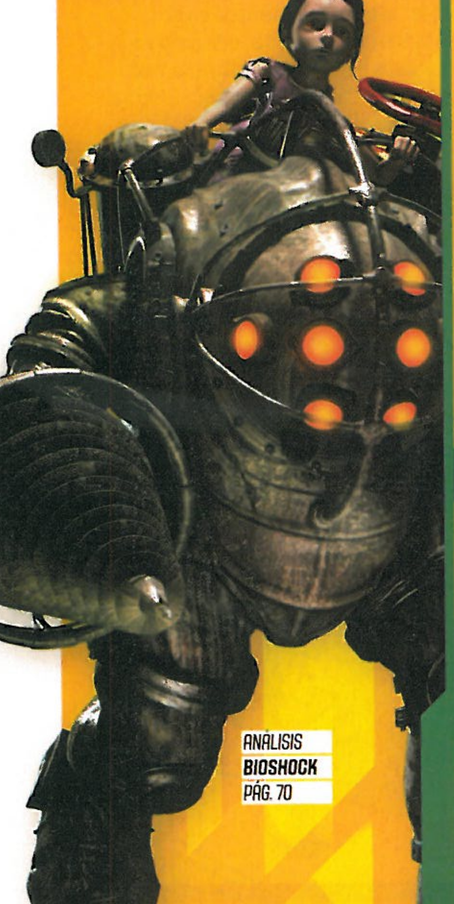


#178
SEPTIEMBRE
2007

Por fin hemos podido probar ***GTA IV***. El juego más esperado de la presente generación de consolas no será lanzado hasta el próximo año, pero nosotros ya te podemos contar las sensaciones que nos ha producido el deseado título de Rockstar.



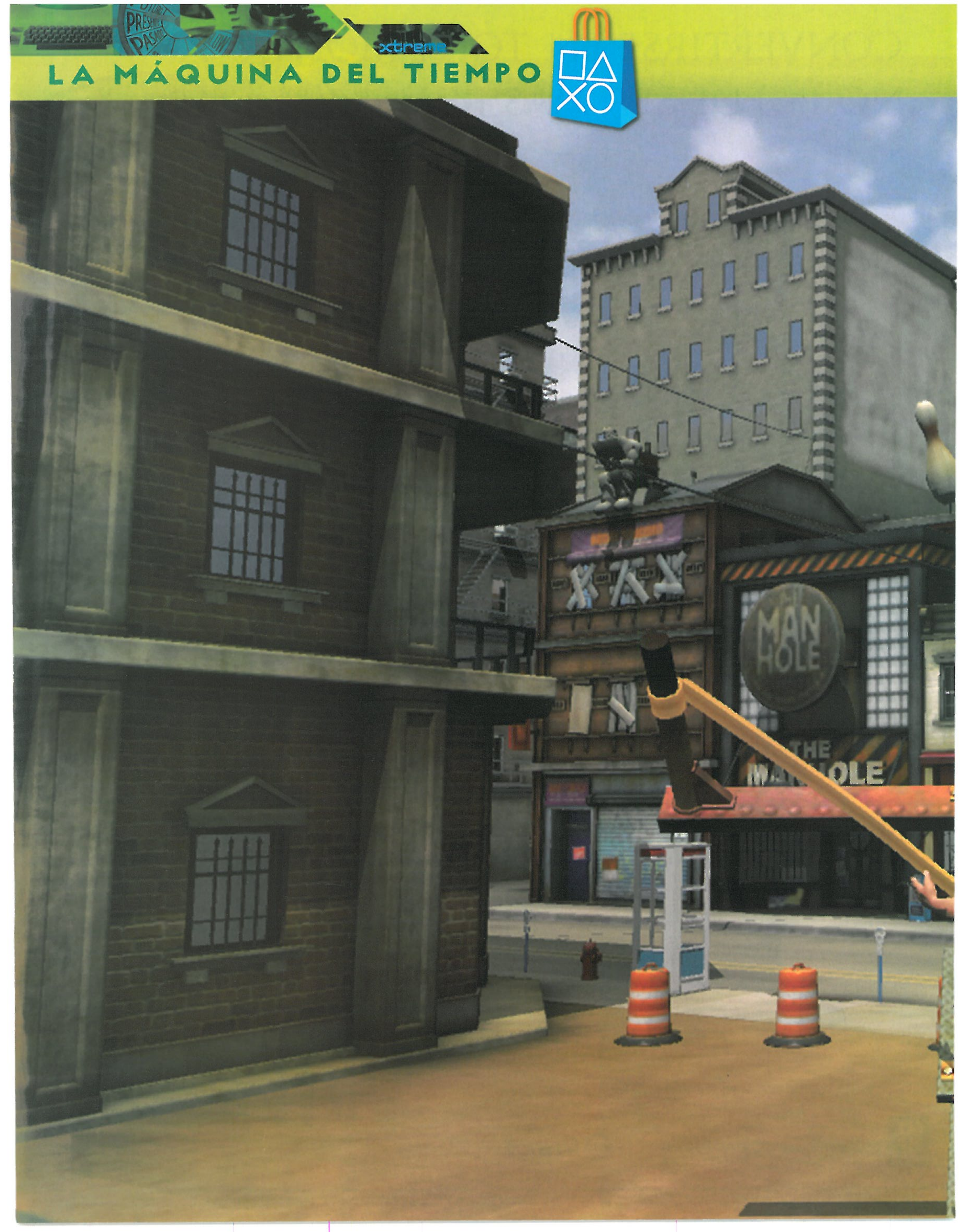
SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



ANÁLISIS
BIOSHOCK
PÁG. 70



REPORTAJE
METROID 3
PÁG. 34


MAN HOLE
THE MANHOLE



PAIN

A pesar de que aún nos queda mucho por ver en PS3, cuyo catálogo avanza poco a poco, sugiriendo más que exhibiendo, PAIN y su desvergüenza adolescente directa a la PS Store es uno de los títulos que más nos llaman la atención del próximo curso. Desarrollado por los norteamericanos Idol Minds, responsables de la saga Cool Boarders, PAIN es un sencillo juego de destrucción urbana que emplea el cuerpo de un desgraciado avatar como arma arrojadiza. Con un sistema de detección y reproducción de daños que aseguran equiparable a las escenas de apocalipsis metálico de los últimos Burnout (¡bien!), PAIN promete ser un espectáculo de necedad mayúscula e hipnótico brillo visual.

LA SEÑORA, EXHIBIENDO UNA AGILIDAD IMPROPIA DE SU EDAD, ESQUIVA AL JOVEN ZANGOLOTINO CON UN REQUIEBRO DE CADERA



_COORDINAN: CHAIKO Y TONES



//vampiros con chorreras_

Parece ser que en breve podría llegar al Store de PS3 el clásico Castlevania Chronicles, acompañando así a Symphony of the Night antes de que ambos sean relanzados en PSP.

//penny xbox live arcade_

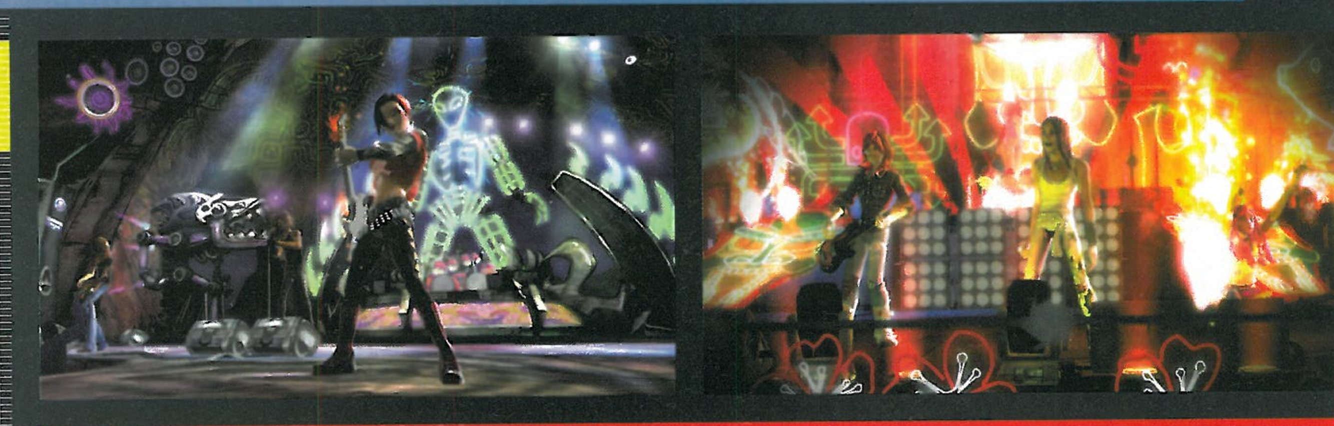
Penny Arcade Adventures Episode One: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, hasta ahora juego de PC, podría ver la luz en breve como juego para XBLA. ¿Hay alguien que no siga diariamente www.penny-arcade.com?

//bionic commando redux_

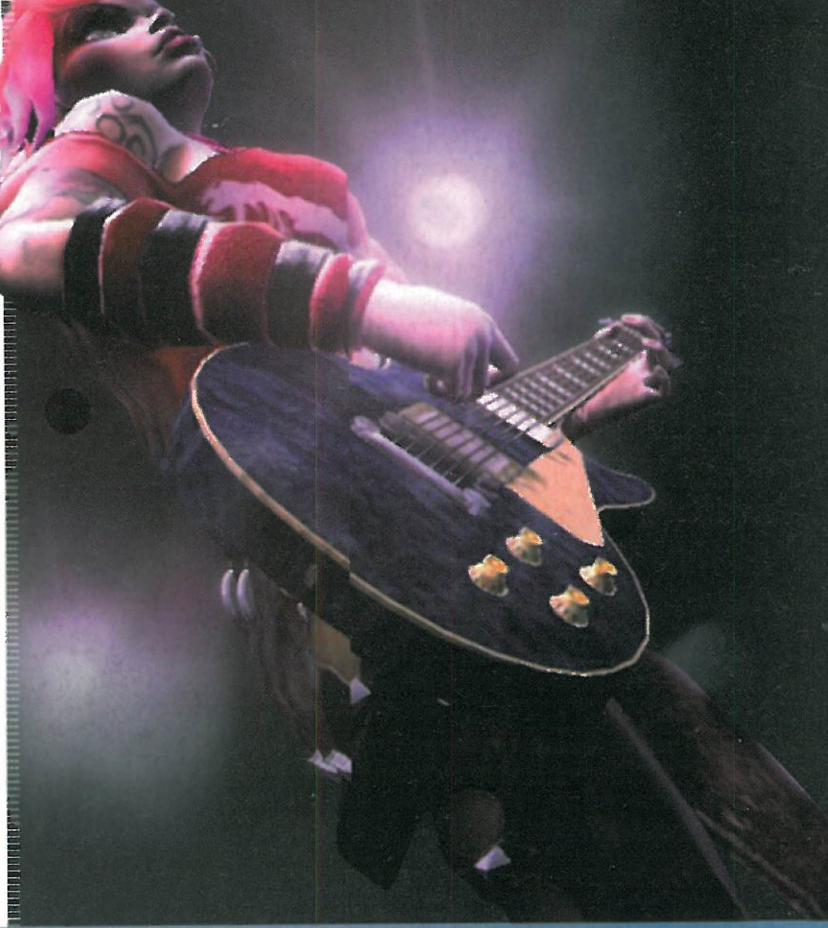
El clásico arcade de Capcom Bionic Commando tiene muchas posibilidades de volver a la palestra con una nueva entrega desarrollada en exclusiva para PlayStation Network.

//halo de nuevo_

Tras el varapalo de hace unos meses, la película de Halo podría volver a la vida si Halo 3 cumple con las expectativas financieras.



ROCK BAND VS. GUITAR HERO 3
DUELO DE MELENUDOS



HACE TIEMPO SE CREÍA QUE EL ROCK PODÍA SALVAR EL MUNDO. UNA COSA ES CIERTA: EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO VA A SER MUCHO MÁS DIVERTIDO ESTE PRÓXIMO INVIERNO

Aún no hace dos años que **Harmonix** presentó en sociedad su espléndido ***Guitar Hero***, un juego llamado a revolucionar la forma de controlar los videojuegos y la propia concepción de los juegos musicales. Su gran virtud fue la de trasladar al jugador la emoción de interpretar música en directo, así como la reivindicación del glorioso rock y su instrumento más representativo. Tras una también exitosa segunda entrega, **Harmonix** decide dar un paso adelante y presenta ***Rock Band***, el siguiente paso evolutivo tras ***Guitar Hero***. En ***Rock Band***, desarrollado para **360** y **PS3**, la atención se centra en la propia mística de formar parte de una banda más allá de heroicidades personales y para ello invita al jugador a ocupar cualquier posición: cantante, batería, bajista o guitarrista, cada uno con su propio periférico (compartiendo bajo y guitarra el mismo). Entre los modos de juego, tres campañas individuales (voz, batería, y guitarra), y una multijugador con el grupo completo, además de enfrentamientos y modos cooperativos. Con una banda sonora variada, y la posibilidad de ampliarla no ya con nuevas can-







SOLO O ACOMPAÑADO Cuando las barbas de Britney veas pelar, abraza el rock. No te faltarán opciones para divertirte.

ciones, sino con discos y discografías completas, ***Rock Band*** está llamado a convertirse en la nueva estrella.

¿Y ***Guitar Hero***? Tras la marcha de **Harmonix**, los nuevos encargados de desarrollar el juego son **Neversoft**, célebres por su juegos de **Tony Hawk**. Entre las novedades de la tercera entrega, la tan ansiada guitarra *wireless* y al fin juego competitivo a través de la red con el divertido Battle Mode, además de contenidos descargables que expandan la vida de un juego que bien podría ser infinito. Por si fuera poco, al fin se incluyen las solicitadas canciones de titanes como **Metallica**, y se conserva intacta la fascinación por la guitarra. ***Guitar Hero III: Legends of Rock***, contará con versiones para **Xbox 360**, **PS2** y **PS3**. ¿El vencedor de la batalla? El jugador.

LISTA CONFIRMADA ROCK BAND

(Don't Fear) The Reaper - Blue Öyster Cult*
Enter Sandman - Metallica*
Go with the Flow - Queens of the Stone Age*
In Bloom - Nirvana*
Learn To Fly - Foo Fighters*
Main Offender - The Hives*
Mississipi Queen - Mountain
Paranoid - Black Sabbath
Reptilia - The Strokes*
Rockaway Beach - The Ramones*
Say It Ain't So - Weezer*
Suffragette City - David Bowie*
Tom Sawyer - Rush
Vasoline - Stone Temple Pilots*
Wanted Dead or Alive - Bon Jovi*
Won't Get Fooled Again - The Who*
Who's Next - The Who (Disco completo descargable)*
Nevermind - Nirvana (Disco completo descargable)*

LISTA CONFIRMADA GUITAR HERO III

Barracuda - Heart
Cherub Rock - Smashing Pumpkins*
Cult of Personality - Living Colour*
Even Flow - Pearl Jam*
Knights of Cydonia - Muse*
La Grange - ZZ Top
Lay Down - Priestess*
The Metal - Tenacious D*
My Name Is Jonas - Weezer*
The Number of the Beast - Iron Maiden*
Paint It, Black - The Rolling Stones*
Rock and Roll All Nite - Kiss
Rock You Like a Hurricane - Scorpions
Sabotage - Beastie Boys*
School's Out - Alice Cooper
She Builds Quick Machines - Velvet Revolver*
Slow Ride - Foghat
Suck My Kiss - Red Hot Chili Peppers*
Through the Fire and Flames - DragonForce*
Welcome to the Jungle - Guns N' Roses*
Miss Murder - AFI*
3's and 7's - Queens of the Stone Age*
Raining Blood - Slayer*
Reptilia - The Strokes*
Paranoid - Black Sabbath
Cities on Flame - Blue Oyster Cult
Mississippi Queen - Mountain

* SON VERSIONES ORIGINALES



BREVES

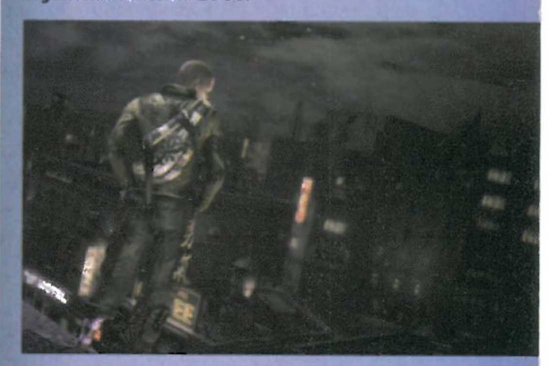
PROTOTYPE

Radical Entertainment, creadores de juegos como Scarface: The World is Yours o The Incredible Hulk: Ultimate Destruction demostrarán su pericia en el género con PROTOTYPE, desarrollado para PS3 y Xbox 360 y con fecha prevista de lanzamiento para el verano de 2008. PROTOTYPE presentará un mundo abierto en el que un hombre con capacidades sobrehumanas librará una guerra secreta en Nueva York.



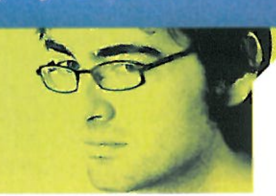
INFAMOUS

Sucker Punch Productions, desarrolladores de la saga plataformera Sly Raccoon, están desarrollando en exclusiva para PS3 inFAMOUS, otro juego desarrollado en un mundo abierto protagonizado por seres superpoderosos, en esta ocasión con habilidades que van de la telequinesia a la piroquinesia, pasando por la capacidad de volar. El indefinido lanzamiento se espera para algún momento de 2008.



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

El juego que más mala fama acumuló antes de la llegada de Manhunt 2 contará con una versión revisada y expandida para Wii y Xbox 360 el próximo invierno, con novedades respecto a la versión de PS2 y la posibilidad de juego on-line en la versión para la consola de Microsoft. Según se rumorea, esta vez es bastante probable que también se llame Bully en Europa.

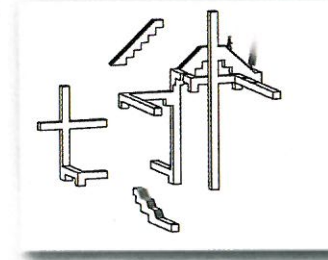


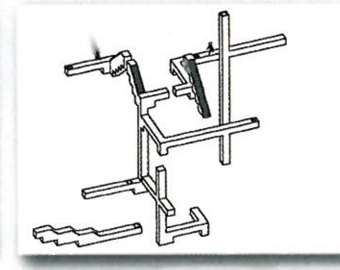
MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

GENTE DESOCUPADA

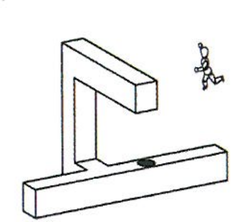
No sé si son los calores veraniegos, pero cuando creíamos que el verano censor estaba completito con la prohibición y edición recortada de ***Manhunt 2***, replicado como sólo sabemos replicar las cosas en este país con el triste caso de *El Jueves*... vuelven a saltar las alarmas. La, presupongo con un suspiro, muy desocupada activista por los derechos civiles **Kym Platt** acusa al futuro ***Resident Evil 5*** de **Capcom** de promover el odio racial. En el trailer presentado en el **E3** vemos a un blanco acribillar a tiros a una buena cantidad de zombis negros.

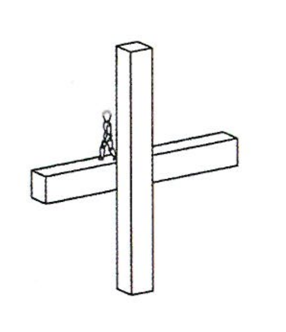
La teoría de **Platt** se cae por sí sola con solo enunciarla: el argumento del juego aún no ha sido desvelado con detalle (y posiblemente se adentre en terrenos de fantasía que distancien definitivamente a Chris Redfield del odio racial), pero con lo que sabemos es suficiente: el juego está ambientado en Sudáfrica, donde un virus, plaga o enfermedad (aún no se ha desvelado) que convierte a los habitantes del lugar en zombis está causando estragos. **No se está justificando un exterminio racial, aunque comprendo el temor de Platt: descontextualizado, se trata de un blanco que dispara a negros.** Descontextualizando, Pippi Calzaslargas es el paraíso de un pederasta, pero son consecuencias de la ficción de la que **Capcom** no puede ni debe responsabilizarse. De acuerdo: ***Resident Evil 5*** es insensible. Es un juego ambientado en una zona del planeta en el que, lamentablemente, tienen cosas más importantes en las que pensar que en discusiones de burguesitos ofendidos porque su juego sale a la venta en su versión íntegra o no, o porque los iconos raciales son más o menos ofensivos. Vale, vale: **Capcom** se aprovecha de la morbosa fascinación que los blancos sentimos por el África Negra, repleta de peligros insondables, paganismo extremo y enfermedades apocalípticas. Eso puede ser moralmente correcto o no, pero convertir a **Capcom**, por ello, en responsable de los problemas raciales del mundo no es sólo irresponsable. Es sumamente peligroso.





ROTACIÓN
GIRA LA FIGURA Y DI ADIÓS AL AMENAZADOR AGUJERO_





ECHOCHROME

LOS AFICIONADOS A LAS ILUSIONES ÓPTICAS, LA MANIPULACIÓN DIMENSIONAL Y LOS UNIVERSOS IMPOSIBLES TIENEN UNA NUEVA CITA CON PS3 Y PSP

Los juegos en los que prima la lógica y la capacidad de análisis visual por encima de la habilidad digital cuentan con una nueva promesa que, no podía ser de otro modo, promete darle un par de vueltas de tuerca más a un género en alza. ***Echochrome***, desarrollado por la división japonesa de **Sony** tomando como base el Object Locative Enviroment Coordinate System de **Junji Ito**, nos presenta a un simple maniquí como único protagonista de un universo en el que un simple cambio de perspectiva puede suponer la diferencia entre caer al abismo o seguir caminando en línea recta. El mundo de ***Echochrome***, basado en los delirios visuales de **Oscar Reutersvärd** o **M.C. Escher**, propone observar bien cada figura para descubrir el camino correcto que debe seguir el maniquí a base de rotar cada construcción y así tapar agujeros o crear pasillos donde únicamente había aire. Todo ello presentado con un estilo visual único y sugerente al servicio de un *puzzle* que parece revolucionario. La fecha de lanzamiento estimada es marzo de 2008, tanto para **PSP** en formato como para **PS3** como juego descargable en Playstation Network.



CINCO PESADILLAS ESCHERIANAS QUE MERECEN PUZZLE PROPIO



OTRO MUNDO. Un mundo espacial descuajaringado visto a través de una serie de portales imposibles.



ESCALERAS. Escaleras que no llevan a ninguna parte plagadas de monstruos. ¿Hacia dónde irías?



ESTRELLAS. Una pesadilla geométrica con dodecaedros que deja por los suelos al cubo de Rubick.

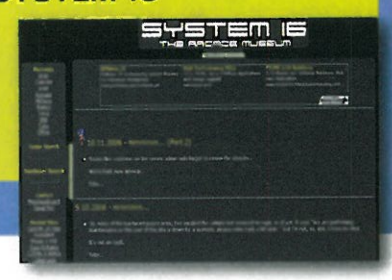


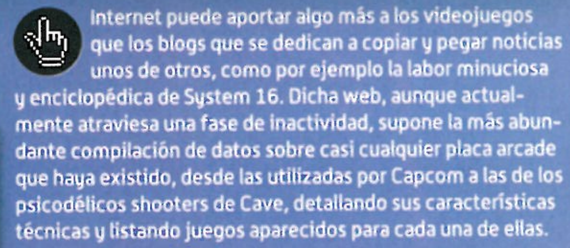
BABEL. La torre de Babel y su puzzle de idiomas ya supone por sí sola un galimatías considerable.



RELATIVIDAD. Escaleras que conducen a puertas que conducen a escaleras que conducen a puertas.

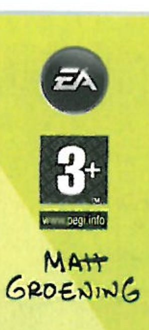
WEB DEL MES. SYSTEM 16



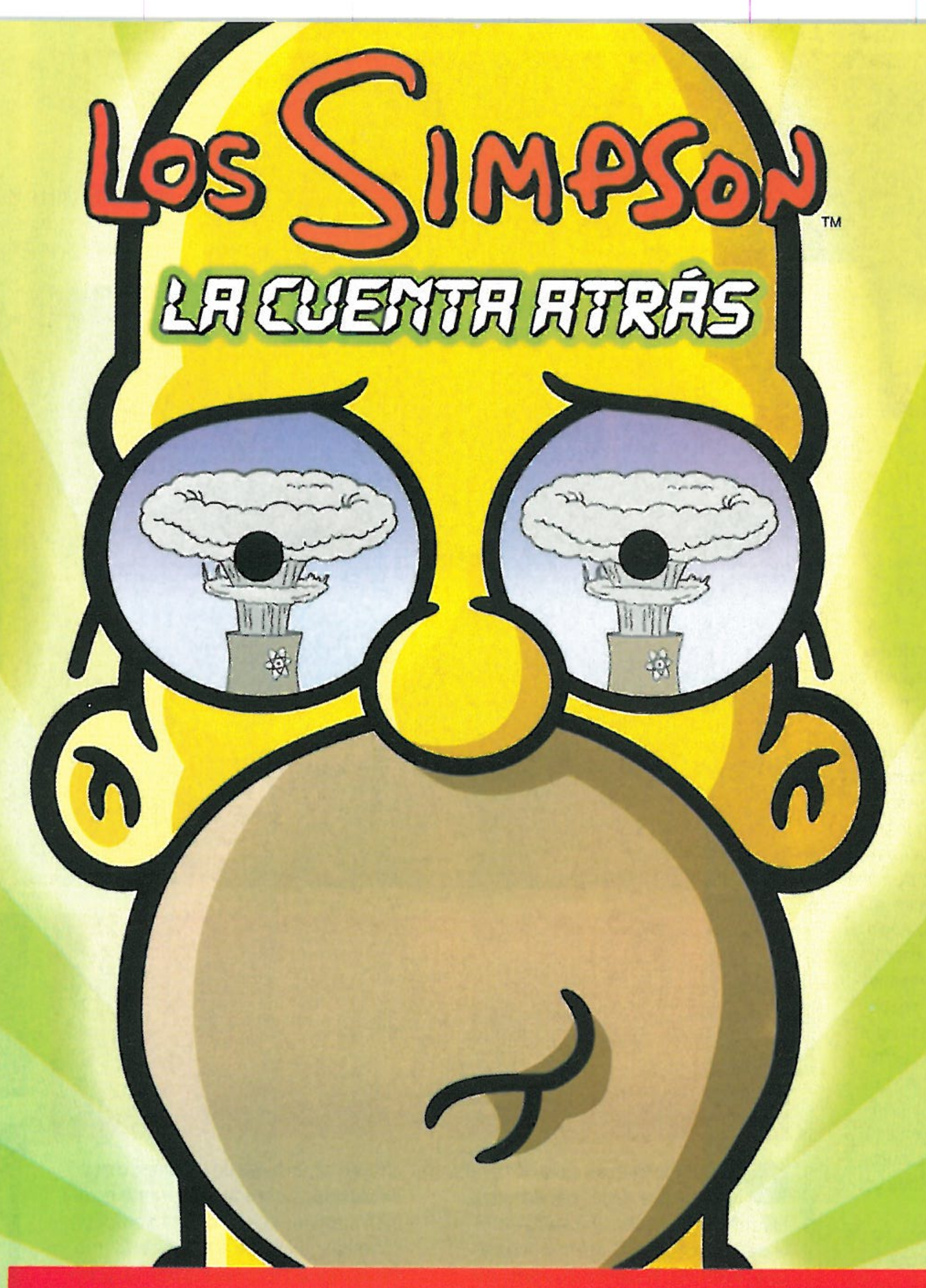


Internet puede aportar algo más a los videojuegos que los blogs que se dedican a copiar y pegar noticias unos de otros, como por ejemplo la labor minuciosa y enciclopédica de System 16. Dicha web, aunque actualmente atraviesa una fase de inactividad, supone la más abundante compilación de datos sobre casi cualquier placa arcade que haya existido, desde las utilizadas por Capcom a las de los psicodélicos shooters de Cave, detallando sus características técnicas y listando juegos aparecidos para cada una de ellas.

www.system16.com



MATT GROENING



Salva a Springfield de Homer, con Homer.

Disfruta en exclusiva con Vodafone live! del videojuego "Los Simpsons. La cuenta atrás".

Descárgatelo y ayuda a Homer a solucionar el desastre que él mismo ha provocado en la central nuclear. Sólo tu ingenio y su... bueno, y tu habilidad salvarán a Springfield.

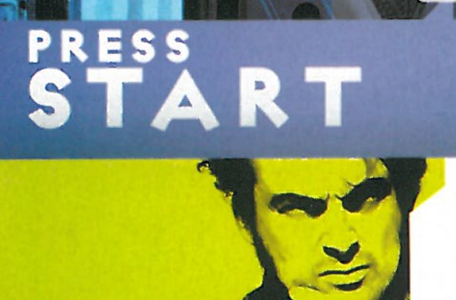
Encuéntralo en tu Menú **Vodafone live! → Videojuegos**

Y recuerda que **sólo pagarás 50 cénts.** al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.

Es tu momento. Es Vodafone.

vodafone





CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

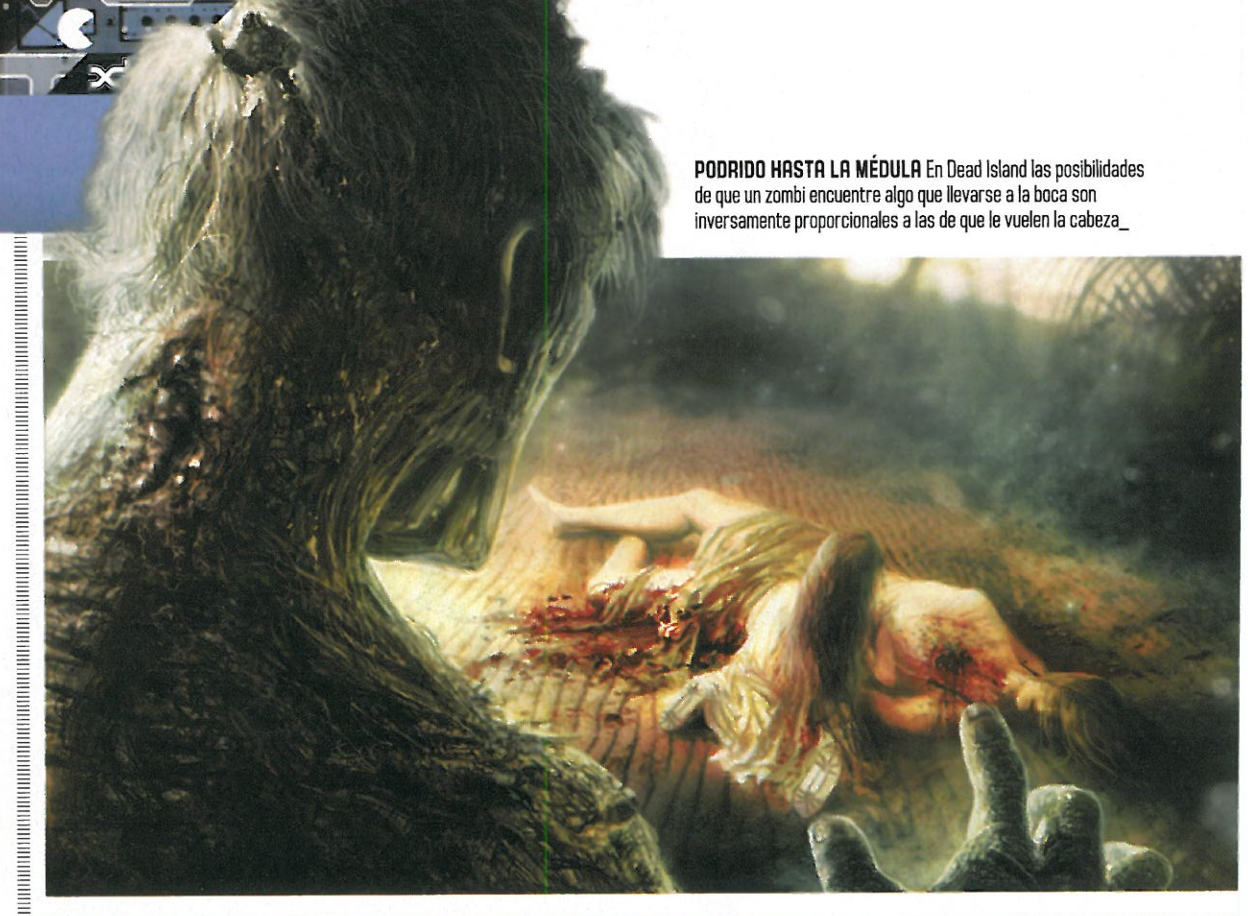
TOALLAS Y DESTORNILLADORES

Mi **Xbox** también ha sufrido la terrible pandemia y puedo decir en voz alta que soy víctima del Círculo Rojo de la Muerte (lo que me acerca más a ser un héroe de **Edgar Wallace**... o de película de **Van Damme**).

Ahora lo digo con sorna, pero en el momento me dio el telele. Aunque sé que **Microsoft** está facilitando la asistencia a las víctimas, no es plato de buen gusto ver cómo la mirada de tu consola se torna a rojo y sabes que has pasado a formar parte de una imparable estadística (había visto la película de **Fresnadillo** menos de 28 horas antes). Llevado por el pánico y la ingenuidad, marqué en google «*xbox 360 círculo rojo muerte SOLUCIÓN*» y me topé con un blog que hablaba del Método De La Toalla. Consiste en envolver la consola encendida en, eh... una toalla durante 15 minutos. Después de esta operación, la **Xbox** volvería a su estado sano inicial.

Lo hice. Funciona. Bueno, funciona de forma temporal, pero el caso es que la toalla le dio, al menos en mi caso, media hora más de vida a mi **360** (una fase más en ***The Darkness***, no me quejo). Lo bonito es que pude rememorar los rituales con un destornillador y un **Spectrum**, también de éxito parcial.

La pseudociencia al servicio de nuestra desesperación. De repente pasamos de ser usuarios de artefactos domésticos a chamanes de pretecnología. Todo vuelve.



PODRIDO HASTA LA MÉDULA En Dead Island las posibilidades de que un zombi encuentre algo que llevarse a la boca son inversamente proporcionales a las de que le vuelen la cabeza_

DEAD ISLAND

SERÁ MEJOR QUE VAYAS HACIÉNDOTE A LA IDEA: ESTAS VAN A SER LAS PEORES VACACIONES DE TU VIDA

Contradiciendo el ciclo de la vida y las propias leyes del Universo, los zombis gozan de una salud excelente, al menos en lo que a videojuegos se refiere. El último miembro de la familia se ha dado en llamar ***Dead Island*** y está desarrollándose para **PC** y **Xbox 360**, con lanzamiento previsto para algún momento de **2008**. Creado por **Techland**, autores del divertido *Call of Juarez* y del próximo *Warhound*, ***Dead Island*** presenta una aventura no lineal en una isla paradisíaca infestada por miles de zombis que se interponen entre el protagonista y su esposa, perdida en algún lugar de la zona. Lo que de partida es una idea sugerente estará bien arropada por un aspecto gráfico soberbio que mostrará hasta el último detalle de la carne podrida de los zombis así como un entorno creíble, un completo sistema de combate que no convierta en tediosa la tarea de desmembrar muertos vivientes, inteligencia artificial basada en reacciones instintivas, y una física compleja apta para extraer el mejor partido del entorno como arma. ***Dead Island*** está en buen camino para convertirse en el mejor de los *survival horror* en primera persona.







_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. MASSIVE MASSACRE MADNESS

_GÉNERO ULTRAVIOLENCIA
_COMPAÑÍA RONCHAS GAMES
_MISIONES: UNA LARGA Y DURA
_NIVELES: ANGELICAL STUPIDITY – AWESOME SLAUGHTER _TEXTO/DOBLAJE: PARA QUÉ
_GRABAR PARTIDAS: A FUEGO EN TUS RETINAS

El portavoz de Ronchas Games ha sido claro: «En Masive Massacre Madness puedes cometer descuartizamientos, torturas y ejecuciones. Pero también puedes no cometerlos. En nuestro juego, como simulador de un entorno, existe la opción, pero no la inevitabilidad».

Con esto, el comité censor ha llegado a una solución que no afecta al diseño del juego. Esta vez, el jugador será el penalizado.

La conexión a Internet de las consolas de nueva generación enviarán al servidor datos del jugador que, con su estrategia de juego, provoque la generación de imágenes o contenidos excesivamente violentos. Si el usuario acumula un número de faltas, la multa original podría pasar a arresto domiciliario.

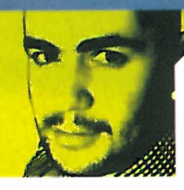
Una solución coherente al problema de la censura al videojuego. Por fin. Otra cosa es que el juego sea prácticamente imposible de terminar sin practicar ninguna decapitación.

GLOBAL **8,9**




En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en tu Menú:
Vodafone live! → Videojuegos
o enviando:
JUE STUN al 521
vodafone
DESCÁRGATE YA LA DEMO PARA XBOX 360 EN XBOX LIVE
PRUEBA ESTO EN TU CASA
PELIGRO
STUNTMAN IGNITION
TRUCOS DE VÉRTIGO
ESCENARIOS MULTIJUGADOR
MANIOBRAS DEVASTADORAS
CONDUCCIÓN PRECISA
16+
www.pegi.info
Disponible en Agosto 2007
www.stuntmanignition.com
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
THQ
www.thq-games.es
© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman: Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.





THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

BLIZZARD, MON AMOUR...

Yo no quería hablarles de mi (ya superada) adicción al ***World of Warcraft***. Juro que no quería. La adicción a un juego *online* es como un herpes: algo que te callas, asumes y, si se da una situación de suficiente intimidad, confiesas con rubor y una pizca de orgullo. Pretendía olvidar aquel año y medio en el que mi vida fue apisonada, reducida a satisfacer necesidades básicas para continuar jugando. Pero Ella no quiere que olvide. Me refiero a **Blizzard**, claro está, esa buscona americana asentada en un arrabal de París, Vélizy, que bien podría llamarse Villavicio. El mejor camello que todo hombre pueda desear; atenta, complaciente, buenos precios, excelente mandanga y disponible 24/7. La muy pelandusca había hecho llegar hasta mi buzón una copia gratuita de la expansión del juego. Un anzuelo envenenado, un cepo personalizado. Yo, por supuesto, no le había pedido nada desde que corté la relación. Estaba limpio. Recibía las noticias de sus recientes éxitos con la sonrisa sardónica del que asiste al coqueteo de su exnovia con el camarero de la discoteca. Yo, a Blizzard, ya no le devolvía las llamadas. En una lacrimosa carta que acompañaba al juego me llamaba «*Héroe caído*» y me rogaba «*desempolvar la armadura y unirme a la lucha contra la Legión Ardiente*». Maldita calientabraguetas: qué bien se le dio siempre ponerme a cien...

Alguno podría haber considerado aquella cajita como el triste intento de la compañía por repoblar un juego que se enfrenta a su inevitable decadencia. Yo veía aquello como una exhibición de fuerza: alguno de sus lacayos había repasado personalmente mi historial, mis horas de conexión, la duración de mis sesiones. Me enfrentaba a un verano especialmente mierdero y Ella había hecho que regresar fuese tan fácil como chasquear los dedos. Como volver a calzarse unas viejas zapatillas con las que apenas puedes andar... pero, oye, es que son tan cómodas...

EL TÍPICO GOLPE DE CONAN: DEJA EL SUELO HECHO CISCO

CONAN

UNO DE LOS ICONOS FUNDAMENTALES DE LA CULTURA POPULAR MÁS GAÑANA VUELVE AL VIDEOJUEGO

No ha tenido mucha suerte con los videojuegos el cimmerio creado por **Robert E. Howard** en 1932 para *Weird Tales*, la cabecera clásica de literatura *pulp* donde también publicó **H.P. Lovecraft**. Sendos e ignotos títulos para **NES** y **Commodore 64**, y la apócrifa inspiración de títulos clásicos como *Barbarian* o *Golden Axe* son el injusto legado de un nombre propio que, por sí solo, evoca todo un subgénero de la fantasía sin chorraditas élficas: la espada y brujería.

De hecho, el gran logro de este juego de **THQ** que aparecerá algo antes que el MMORPG para **PC** *Age of Conan - Hyborean Adventures* y que hemos podido probar fugazmente, es evocar sin cortapisas el ambiente indómito de los relatos originales de Conan, llenos de sangre y pechuga femenina.

Con un sistema de combate preciso y una progresión que mezcla el aprendizaje gradual de combos de golpes y *quick-time events* para llevar a cabo ejecuciones, ***Conan*** está lejos de ser un machacabotones. Sustituyendo el exceso de tamaño de *God of War* por el exceso de contrincantes, este parece el primer juego orgulloso de reflejar la Era Hyboria en todo su esplendor. ¡Por Crom!



3 BÁRBAROS QUE MATARÍAN POR TENER UN VIDEOJUEGO

The Barbarian Brothers
¿Gemelos que empezaron en el wrestling y acabaron en exploits italianas de Conan? Apúntame dos.

Groo
El bárbaro imbécil de Sergio Aragonés merece una digna infraaventura

Tronak el Kárbaro
«La Gran Superproducción» de Superlópez: material de primera categoría.

DE IZQUIERDA A DERECHA: FRANCISCO MATOSAS, PRESIDENTE DE GRUPO ZETA; RAFAEL ARIAS-SALGADO, PRESIDENTE DE LA FUNDACIÓN SOLIDARIDAD CARREFOUR; ISABEL BAYONAS, PRESIDENTA DE LA FESPAU; FRANCISCO IBÁÑEZ, CREADOR DE MORTADELO Y FILEMÓN; MARÍA DEL CARMEN LÓPEZ, VICEPRESIDENTA DE LA CAE; Y ARTURO LUIS COELLO VILLANUEVA, SECRETARIO DE LA FUNDACIÓN REINA SOFÍA, EN LA PRESENTACIÓN DE LA CAMPAÑA.

MORTADELO Y FILEMÓN RECAUDARÁN FONDOS PARA PERSONAS CON AUTISMO

GRUPO ZETA PONDRÁ UN MILLÓN DE EJEMPLARES CON HISTORIAS DE MORTADELO Y FILEMÓN A LA VENTA EN CARREFOUR. LA MITAD DE LA RECAUDACIÓN SE EMPLEARÁ EN PROYECTOS PARA FAVORECER A NIÑOS AUTISTAS.

«Súbete al carro por el autismo» es el lema de la campaña en favor de las personas con autismo puesta en marcha por la Fundación Solidaridad Carrefour, el Grupo Zeta, a través de su editora Ediciones B, la Fundación Reina Sofía, la Confederación Autismo España (CAE) y la Federación Española de Asociaciones de Padres de Personas con Autismo (FESPAU).

El proyecto, con el que se recaudarán fondos para financiar 96 proyectos en toda España, beneficiará a 5.350 personas afectadas por autismo. Para ello, el Grupo Zeta, a través de Ediciones B, ha editado 120 títulos con las aventuras de Mortadelo y Filemón, los personajes de Francisco Ibáñez, quien aseguró durante el acto de presentación de la campaña que si a través de sus historietas ha conseguido cinco minutos de felicidad para las personas con autismo y sus familiares ha logrado su propósito.

Los ejemplares, de los cuales está previsto que salgan al mercado cerca de un millón, se podrán adquirir durante un año en los 155 hipermercados Carrefour de toda España y tendrán un precio de dos Euros, de los que el 50 por ciento irá destinado a este proyecto.

Se crearán 21 aulas que prestarán servicios a 1.387 personas para mejorar la comunicación y las habilidades cognitivas, motrices, emocionales y sociales. También se pondrán en marcha 53 talleres sobre jardinería, cerámica, hostelería y lavandería, entre otros, en los que participarán 2.384 personas, orientados a facilitar su integración social y laboral; además de 22 servicios de detección, diagnóstico, evaluación y seguimiento de niños susceptibles de presentar la dolencia. El autismo es un trastorno profundo del desarrollo que aparece siempre antes de los tres años, siendo muy difícil hacer un pronóstico temprano de la enfermedad, que afecta a las capacidades de relación, comunicación y flexibilidad de la conducta. Cinco niños de cada 10.000 padecen esta dolencia, siendo más frecuente entre los niños que entre las niñas.

Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

ROSE & CAMELLIA

SALONES VICTORIANOS Y DRAMAS FAMILIARES EN EL FASTUOSO MUNDO DEL GUANTAZO CON LA MANO ABIERTA _STAN BY



VIEJAS TRADICIONES
"REALMENTE TIENES EL POTENCIAL PARA TRAER UN CAMBIO A ESTA FAMILIA" A HOSTIAS, SE ENTIENDE_

Aunque no hubieran hecho ningún otro juego los chicos de Nigoro, el equipo responsable de ***Rose & Camille*** (debutaron con el excelente *Death Village*, accesible también desde su web), solo por haber realizado este juego de señoras que se cruzan la cara con la mano abierta ya pueden descansar tranquilos. Por si no ha quedado claro: el juego va de bofetadas. De guantazos cataclísmicos. Y es el primero en su género, además.

Un poco de historia: la familia Tsubakikoji está de luto tras la muerte del primogénito. Las mujeres de la familia no quieren que Reiko, su viuda, herede la mansión familiar, pero ésta no piensa permitir que un grupo de *madames* estiradas la chuleen. Solo hay una manera de solucionar las cosas. Ésa, efectivamente.

Rose & Camille es sencillo en su brillantez cómica: cada contendiente tiene un turno que dura unos segundos. Para abofetear, hay que pinchar sobre el botón de ataque y cruzar la cara de la señora enemiga con el ratón. Para defenderse, pinchar en esquivar y mover el puntero para evadir el golpe y contratacar. Cada señora tiene, además, un punto débil en el que la bofetada se convierte en un ataque crítico que deja la cara que ni una sobredosis de botox, oye.

Tras despachar a las dos cuñadas, y entrenar con la criada, Reiko se enfrentará a la madre de la familia para descubir que la que maneja los hilos es una especie de gorgona oronda acomodada en el ático, la Gran Madame.

Rose & Camille es un sencillo juego de lucha consciente de la comicidad inherente al guantazo sonoro y grandilocuente, a la que reduce su mecánica. Con un diseño a medio camino entre el drama manga para jovencitas y la escalada de violencia hasta el absurdo del *shonen manga* (*La Rosa de Versalles* y *El Puño de la Estrella del Norte* son influencias declaradas), necesitamos este *slap ´em-up* en **DS**. Ya.

_PLATAFORMA **PC**
DESARROLLADOR **NIGORO**
_GÉNERO **BOFETADAS VICTORIANAS**
_PRECIO **0$**
_WEB **HTTP://NIGORO.JP/GAME/ROSECAMELLIA/ROSECAMELLIA.PHP**

ES GRATIS. PLASMA PONG



Steven Taylor es el autor de esta revisitación peligrosamente sicodélica de Pong. En Plasma Pong, además de las clásicas palas para golpear la bola, el jugador cuenta con la posibilidad de escupir plasma desde la suya, para llenar así el campo de juego de corrientes de plasma que impulsan o retienen la bola. El resultado es un sindiós de cambios de dirección y velocidad, muchas veces en los mismísimos morros de cada contrincante.

También pueden crearse campos de atracción que dan unos valiosos segundos para poder elegir el punto desde el que disparar la bola. Un recomendable experimento con dinámicas de fluidos no apto para días de resaca. Creedme.

http://www.plasmapong.com/





Amigos + Big Brain = ¡Diversión!

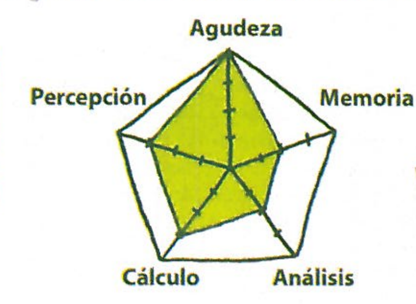


Los mejores ingredientes para que la reunión con tus amigos se convierta en una fiesta están servidos en tu Wii con Big Brain Academy.
Prepárate. Comienza una maratón de juegos con los que podrás batir tu propio récord, competir con tus amigos en un duelo mental y dejar muy claro quien es el cerebro del grupo.
Tú, con Wii y tus amigos lo pasaréis en grande manteniendo vuestro cerebro en forma.

3+
www.pegi.info









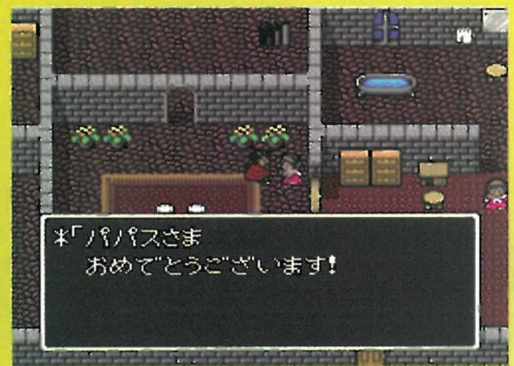


www.wii.com



PORTÁTIL PERO MATÓN ASÍ DE BIEN LUCE DRAGON QUEST IX EN DS. A LA DERECHA DRAGON QUEST IV A VI_







DRAGON QUEST
GESTAS PORTÁTILES

TRAS EL ANUNCIO DE DRAGON QUEST IX COMO EXCLUSIVA DE NINTENDO DS, SQUARE-ENIX SE LÍA LA MANTA A LA CABEZA Y ANUNCIA TRES ENTREGAS MÁS.

_CHAIKO



Más de cuarenta millones de unidades vendidas avalan las aventuras desarrolladas en la saga *Dragon Quest* y la sitúan como gran competidora de la intocable *Final Fantasy*. En Europa puede parecer una afirmación sorprendente, ya que hemos tardado la friolera de dos décadas completas en disfrutar de una de sus entregas. Es la joya de la corona de **Enix**, ahora hermanada con su rival histórica **Square**, y acumula en su haber *merchandising* como para parar el Transiberiano, numerosas adaptaciones a manga y anime junto a juegos paralelos a la saga, y sin embargo no fue hasta su octava entrega cuando cruzó los océanos hasta Europa.

Dragon Quest inaugura su andadura en 1986 con un juego llamado, simplemente, ***Dragon Quest***, y lanzado para **NES** y **MSX**. Las señas de identidad de la saga quedan ya establecidas: un estilo de juego sin demasiadas complicaciones, y un aire desenfadado gracias a los diseños de **Akira Toriyama**, más conocido por *Dragon Ball* y más recientemente por *Blue Dragon*. La segunda entrega no se hace esperar, y en 1987 se lanza ***Dragon Quest II***, de nuevo para **NES** y **MSX**, sin grandes novedades pero el mismo buen hacer.

Sin faltar a su cita anual, en 1988 le llega el turno a *Dragon Quest III*, esta vez en exclusiva para **NES**, añadiendo algo más de profundidad al estilo de juego al añadir distintas clases de aventurero. **Enix** deja pasar dos años preparando la que sería la entrega más trabajada hasta la fecha, ***Dragon Quest IV***, lanzado en 1990 para **NES**: todo un acontecimiento en Japón y record de ventas. Estos cuatro primeros juegos en su versión **NES** sí llegaron a Occidente, pero sólo a EEUU y con el título cambiado por *Dragon Warrior*. ***Dragon Quest V*** cambia de generación y se lanza directamente para **SNES** en 1992: es el primero que no llega a salir de Japón, y fue seguido de ***Dragon Quest VI*** en 1995 en el mismo formato, siendo coherentes con el ya algo envejecido estilo estético de las entregas de **NES** a pesar de la sustancial mejora técnica.

Dragon Quest VII se lanza en 2000 para **PSOne**, destacando sobre el resto por su extensión gargantuesca, pero a su vez conservando la tradición jugable de la saga. ***Dragon Quest VIII*** (2004), para **PS2**, es el primer juego de la saga lanzado en todo el mundo, y a España llegó dos años después con el subtítulo de ***El Periplo del Rey Maldito***. Mejorando el sistema tradicional de batalla y presentando un mundo tridimensional a base de *cel-shading*, ***Dragon Quest VIII*** se gana su puesto en el Olimpo de los RPG's, a la espera de una nueva entrega, que hemos sabido recientemente que será desarrollada para **Nintendo DS**.

Coincidiendo con el lanzamiento de ***Dragon Quest IX*** se lanzarán *remakes* de **Dragon Quest IV** a **VI**, también para **DS** y con un estilo visual acorde a ***DQ IX***. ¿Llegarán esta vez?



Un E3 chiquito pero matón

EL NÚMERO DE VERANO NOS IMPIDIÓ SER PUNTUALES CON LA INFORMACIÓN DEL E3 2007. PERO NO QUERÍAMOS PASAR LA OPORTUNIDAD DE HABLAR DE ESTA EDICIÓN, SIN DUDA LA MÁS EXTRAÑA QUE RECUERDAN LOS VIEJOS DEL SECTOR. UN E3 MUCHO MÁS PEQUEÑO QUE LOS ANTERIORES, PERO GRANDE EN NOVEDADES. TE CONTAMOS LAS MÁS INTERESANTES EN ESTE COQUETO REPORTAJE.

_NEMESIS

PSP Slim & Lite
más fina y versátil

Tu PSP actual te parecerá un yunque

No exagero un ápice. Aquellos que han despotricado por la falta de novedades en el rediseño de PSP, es por que no la tuvieron en las manos. La información oficial de Sony C.E. dice que es un 19% más fina y un 33% más ligera, pero parece mucho más cuando le echas el guante. De hecho, si no fuera porque la vimos encendida, habríamos creído que se trataba de una maqueta hueca. Y gracias a su nueva salida de vídeo, podrás ver tus películas en cualquier TV, con una calidad bastante notable. La PSP Slim&Lite estará disponible en Europa a partir del próximo 5 de Septiembre. Kaz Hirai (President & Group Chief Operating Officer de Sony C.E.) la presentó en sociedad durante la conferencia de Sony en Culver City. Se supone que en este E3 la asistencia iba a estar más restringida, pero allí no cabía un alma.

EN PLATA, BLANCO Y NEGRO Son los tres colores con los que la nueva PSP llegará al mercado.

LOS ZOMBIES DE PETER MOLYNEUX EL CACHONDO CREADOR DE FABLE, AL VER ECHANDO EL HÍGADO A LA PRENSA, NOS ADELANTÓ CÓMO SERÍA RESIDENT EVIL 6: PROTAGONIZADO POR PERIODISTAS, EN LUGAR DE ZOMBIS. ES LO QUE TENÍA PATEARSE OCEAN AV. VARIAS VECES AL DÍA_

¡TODOS AL FAIRMONT! Hogar de muchas de las conferencias, y si eras rápido, podías comer gratis.

CALLE ARRIBA, CALLE ABAJO El sol pegaba con justicia, mientras recorrías Ocean Av 50 veces al día.

DE HOTEL EN HOTEL Adiós stands chulos. Este año tocaba algo más modesto, en habitaciones de hotel.

EL MAS ALLÁ A una hora del resto de la feria, el Barker Hangar acogía pequeños stands de las compañías.

KillZone2 PS3

La respuesta de Guerrilla

El grupo de programación holandés le dió en el hociquillo a todos aquellos que despotricaron de aquel vídeo del E3 2005, con una demo real que puso la piel de gallina a media feria. Un día antes de la conferencia de Sony CE, Guerrilla y Sony CE Europa citaron a la prensa europea en un restaurante japonés para atiborrarlos de sushi... y mostrarles en vivo y en directo una fase entera del juego. A estas alturas, seguro que todos habéis visto (ya sea desde el PC o desde la PlayStation Store) el tráiler que muestra de lo que será capaz este sobrecogedor shooter, que convierte a Resistance y otros FPS en reliquias del pasado. Escenarios repletos de detalle que destruyen ante el impacto de las balas, explosiones atronadoras en 7.1 Surround, Hellghast überinteligentes que reaccionan a los disparos como lo haría un jugador humano... Y para que nadie pudiera sospechar que aquello era tongo, en un momento determinado pararon la acción y rotaron la imagen utilizando el Sixaxis. Todo está generado por la PlayStation 3, y el desafío ha sido lanzado: a ver quien supera esto.



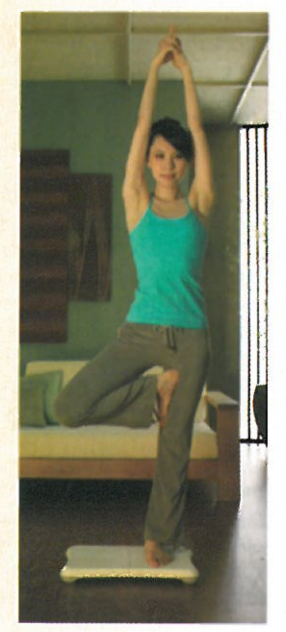
15 MIN DE DEMO LA DEMOSTRACIÓN DE KILLZONE 2 CONSISTIÓ EN UN NIVEL ENTERO QUE NOS PUSO LOS PELITOS DE PUNTA_

LISTOS COMO DIABLOS Los Helghast nos impresionaron por su inteligencia. Se cubrían como perros_

WIIFIT La plataforma detecta el peso y el centro de gravedad del usuario. ¿Emocionante, eh?

Wii Fit & Wii Zapper wii





Plásticos y periféricos

Nintendo desveló dos periféricos destinados a un público bien diferenciado. Wii Zapper es basicamente plástico, pero tras acoplársele el wiimote y el nunchaku se convierte en una pistola con la que abatir zombies en Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Wii Fit es una nueva apuesta Nintendo para captar casuals: una plataforma inalámbrica sobre la que realizar todo tipo de ejercicios: desde yoga a flexiones.

EVA NASARRE DEL SIGLO XXI Nintendo se ha lanzado definitivamente a la caza del ama de casa.

Call of Duty 4
Modern Warfare PS3 / XBOX 360



La saga COD se lava la cara... y a fondo

Infinity Ward y Activision apostaron por abandonar la Segunda Guerra Mundial en este nuevo Call Of Duty... y la apuesta les ha salido redonda. Sería imposible recopilar en este texto todos los premios que se ha llevado en este E3 Call Of Duty 4: Modern Warfare, y no nos extraña lo más mínimo. Cinco minutos de juego bastaban para borrar todas las críticas acerca de la mecánica de pasillo de siempre. Los gráficos de COD 4 son impresionantes, de un realismo hasta ahora desconocido en consola. Y lo mejor es que no tendremos que esperar al 2008 para jugar con él, sino un par de meses. En noviembre llegará a las tiendas y podrás experimentar por ti mismo la emoción de meterte de lleno en combates de guerrillas en el Golfo Pérsico o combatir a unos ultranacionalistas en territorio ruso.



Assassin's Creed
XBOX 360 / PS3




Jade nos oculta algo...
La crujiente productora de Assasin's Creed se llevó piropos en quince lenguas durante la conferencia de Microsoft, en la que presentó un nuevo tráiler y volvió a despertar las suspicacias sobre si la aventura de Altair no se trata, en realidad, de un experimento de realidad virtual. Y es que esos destellos que rodean a algunos personajes tienen un tufo a VR que tira de espaldas...

God of War Chains of Olympus PSP



Pequeño coloso
Tras superar a los cancerberos que guardaban las puertas del hall de demostraciones de Sony CE America (situado en el hotel Le Merigot), pudimos probar la primera aventura de Kratos para PSP. Los encargados de la hazaña han sido Ready At Dawn, autores del Daxter de PSP. La demo era corta, pero muy impresionante. Salía un jefazo casi tan grande como la pantalla de PSP.

Metal Gear Solid 4
Guns of the Patriots PS3

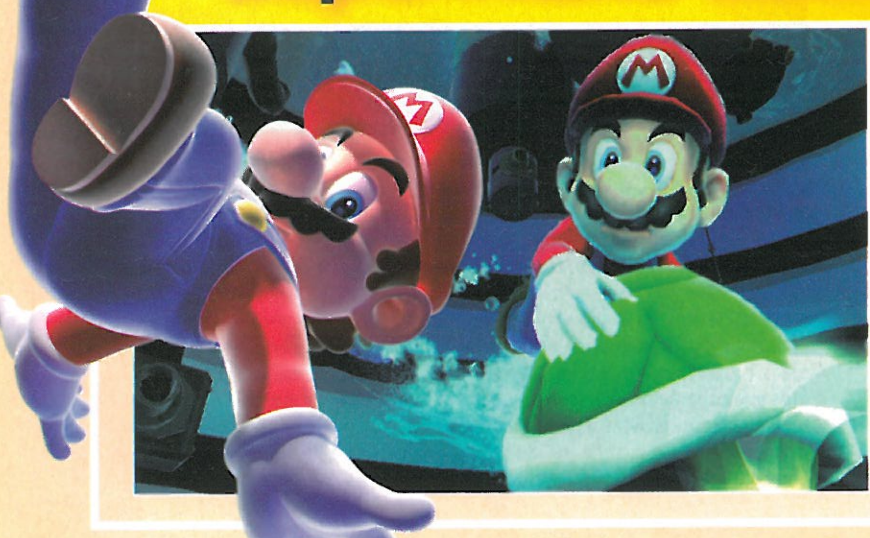


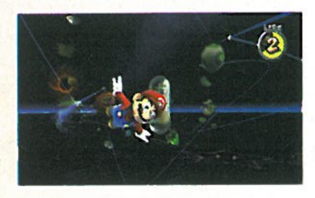


Hideo se pirra por el E3
Nunca para de repetirlo. El creador de la franquicia Metal Gear Solid hizo acto de presencia en la breve conferencia de Konami para presentar en inglés (cosa poco habitual en él) un nuevo tráiler de MGS4, que culminaba con el enfrentamiento entre Raiden y Vamp.

Como todo el mundo sabe, Kojima se inspiró en Joaquín Cortés para crear al vampiro danzarín de MGS2, algo que queda patente en el zapateao que se baila Vamp sobre las costillas del desprevenido Raiden. Pero el vídeo ofrecía muchas cosas más, como la aparición de Meryl, Campbell y el inagotable Liquid/Ocelot. Desgraciadamente, nos quedamos con las ganas de probar una versión jugable, aunque el cachondo de Kojima nos emplazó a volar a Japón para acudir a la fiesta del 20 aniversario de Metal Gear, donde sí iba a presentar la primera demo jugable. A ella pertenece la pantalla de arriba, en la que se puede ver a un vetusto Solid Snake deteniendo y cacheando a un enemigo. Qué dura se nos va a hacer la espera hasta el 2008. A ver si al menos se animan a meter una demo en PlayStation Store.

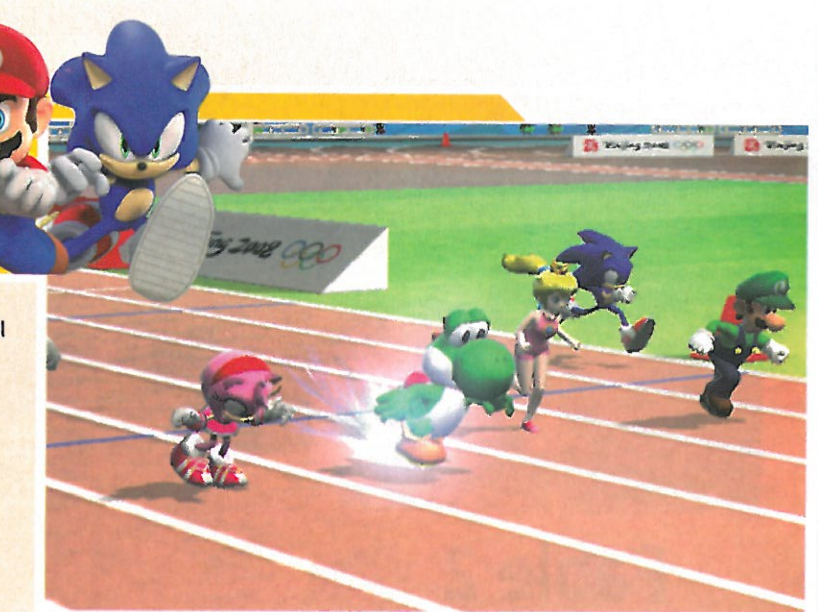
Super Mario Galaxy Wii



Que poco queda ya...
...para disfrutar de una vez por todas con el primer juego de Mario para Wii. Super Mario Galaxy visitó por segundo año el E3, a solo unos meses de aterrizar en las tiendas (podría llegar a España en Noviembre). Después de sortear la férrea seguridad del hotel donde hacía las presentaciones Nintendo España, pudimos reencontrarnos con el fontanero, que en esta nueva entrega se disfrazará al más puro estilo Super Mario Bros 3, en un arcade de plataformas en el que la gravedad tendrá un papel capital en el desarrollo del juego. Prepárate para corretear por planetoides como los de El Principito, mientras sacudes el wiimote y el nunchaco como un poseso.

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos WII/DS



Rivales hasta el fin

No quiero ni imaginar los millones de flecos que habrán atado los abogados de Nintendo y Sega para unir a Mario y Sonic en un mismo juego, un acontecimiento aún más notable que las propias Olimpiadas de Pekín. El fontanero y el erizo extenderán en la pista olímpica una rivalidad de más de quince años, en toda una sucesión de pruebas atléticas en la tradición del clásico Track & Field. Me hice pasar por mexicano (no es broma) para poder sortear el control de Sega America y ver de cerca el juego, y eso que ni siquiera dejaban probarlo. Para eso tenían a una simpática pareja de empleados de Sega que sudaban a mares mientras sacudían wiimotes y nunchakus en pruebas como lanzamientos de martillo, triple salto o 100 metros lisos. La selección de atletas recoge otros personajes conocidos del universo de Mario y Sonic, como Luigi, Bowser, Tails y Amy.

Halo 3 XBOX 360



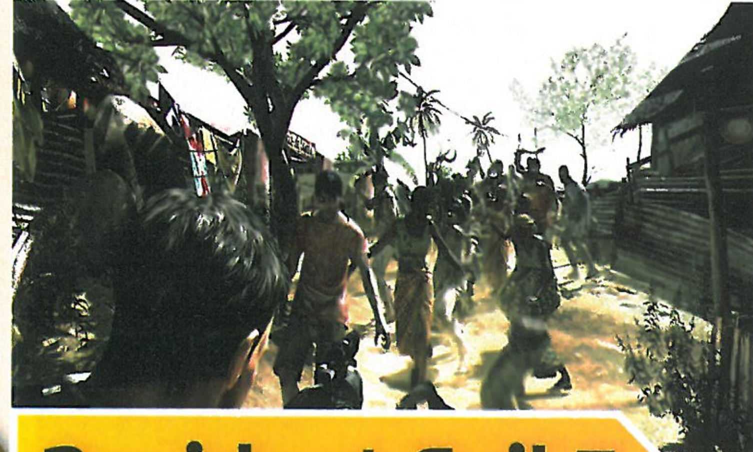
El rey quiere su trono

Bungie lleva mucho tiempo preparando Halo 3 y eso puede llegar a pasarle factura. Viendo la competencia que tendrá que afrontar (Call Of Duty 4, Killzone 2 o el recuerdo de Gears Of War), ya puede haber hilado muy fino, porque el mercado de los shooters está mucho más complicado que en los tiempos de Halo 2. Lo que vimos en el E3 nos gustó, y mucho. Graficamente, puede que Halo 3 no impresione tanto como COD4, pero cuenta a su favor con una jugabilidad endiablada y un diseño de escenarios magistral (el nivel de la selva que nos mostraron era una pasada). Bungie sabe, además, que la clave para triunfar pasa necesariamente por el multijugador y ha preparado combates monumentales, en los que podrás customizar tu armadura a tu antojo y crear un vídeo con tu propia partida y subirla a Live. Para conmemorar además el lanzamiento de Halo 3, Microsoft pondrá a la venta una Xbox 360 Elite especial, decorada al estilo Halo.





LO MEJOR, LA SENSACIÓN DE INMERSIÓN Puede que otros juegos superen a Halo 3 en gráficos, pero la sensación de inmersión, de sentirse dentro de una auténtica jungla combatiendo a toda legión de pequeños mamoncetes alienígenas es insuperable.



Resident Evil 5 PS3 / XBOX 360

Terrores africanos

La polémica post-E3 tiene un nombre: Resident Evil 5. Aunque Capcom sólo se limitó a mostrar un vídeo (bastante espectacular, eso sí) y el juego no llegará a las tiendas hasta 2009, las andanzas africanas de Chris Redfield no han tardado en levantar ampollas. Cuando Capcom decidió ambientar en una España de azadas, monjes y oscurantismo la cuarta entrega de Resident Evil en este país nadie se dió por ofendido... al contrario. Nos partíamos el pecho de risa al ver ese Nissan Patrol de la Guardia Civil y esos aldeanos con acento sudamericano. Pero que liquidar africanos poseídos por la plaga de marras es algo tan políticamente incorrecto que no han tardado en surgir los mamarrachos que piden cambios en el juego. Esperemos que Capcom no les haga caso, porque el juego tiene una pinta realmente impresionante. El vídeo muestra a Chris combatiendo en pleno día a hordas y hordas de africanos posesos, que sangran por los ojos y buscan hincarle el diente a algo más que a una cebra desprevenida. El sistema de juego, por lo que hemos podido ver en el vídeo, será muy parecido a RE4: cámara al hombro y a tiro limpio.



MALDITA VIRTUAL BOY La fallida consola de Nintendo hizo estragos en los globos oculares de media África. Este muchacho estuvo seis horas jugando al Teleboxer y así acabó.











Fable 2 XBOX 360

Un RPG con alma de juego de lucha

Peter Molyneux nos presentó en persona la secuela de su recordado Action RPG de Xbox, centrando específicamente la demostración en un elemento hacia el que, según él, no suelen enfocarse los RPGS: el combate. Otorgar al jugador la sensación de convertirse en un maestro de la espada ha sido la gran ambición de Molyneux y de todo el equipo de Lionhead Studios, por medio de un sistema tan intuitivo como versátil. Y, por supuesto, con el mismo grado de personalización del personaje que hizo famoso al primer Fable.



Fracture XBOX 360 / PS3



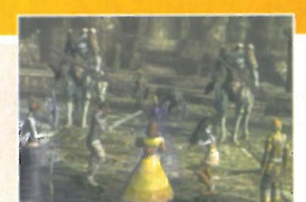


Tu arma: el terreno

El titular de arriba parece producto de un redactor borracho en una eterna noche de cierre, pero es la forma más exacta de definir lo que convierte en algo colosal a este shooter de la factoría LucasArts: modificar el terreno a tu completo antojo. En cuestión de segundos crearás montañas o harás desaparecer el suelo bajo los pies de tus enemigos, mientras eliges bando en una guerra mundial que enfrentará a jugadores de todo el mundo via on-line. Sencillamente impresionante. Ya me daréis la razón en 2008, ya.

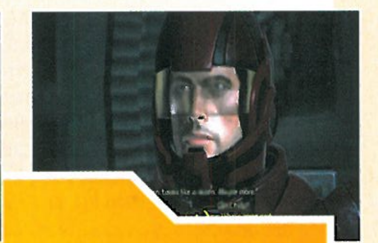
Lost Odyssey XBOX 360

Lo nuevo de Sakaguchi





En una de las habitaciones del hotel de Microsoft nos esperaba una de las sorpresas más agradables de todo el E3: conocer en persona al gran Hironobu Sakaguchi. El creador de la saga Final Fantasy nos presentó en persona su nueva creación, un RPG épico, cuyos personajes tienen la mejor expresividad facial que un servidor ha visto jamás en un videojuego. En los combates, en la más pura tradición FF, podrás llegar a controlar hasta 5 personajes diferentes, como pudimos comprobar en una demo real, nada de vídeo.



Mass Effect XBOX 360

¿Obra maestra o puro hype?

No seré yo quien solvente la duda, porque lo que pude ver en la presentación me dejó más que satisfecho. Y eso que no soy un fan de los RPG, aunque éste tiene tanta acción que casi podría considerarse una aventura-shooter. La nueva obra de Bioware promete crear una experiencia de juego única para cada usuario, lo que varía toda la historia con cada decisión y cada conversación. Con Mass Effect no habrá guías que te ayuden: tu aventura será única.





Mercenaries 2 War in flames XB 360/PS3/PS2

Sin Dios ni amo

Un par de semanas antes del E3 tuvimos la audacia de viajar a Los Ángeles para visitar las oficinas de Pandemic y probar en primicia la secuela del monumental Mercenaries, tanto en Xbox 360 como en PS2. Los niveles de libertad y de destrucción de la primera entrega se han multiplicado, encarnando de nuevo a un mercenario capaz de cambiar de bando con la misma facilidad que destruye un edificio de diez pisos con explosivo C-4.

The Orange Box XBOX 360 / PS3

5 juegazos en 1

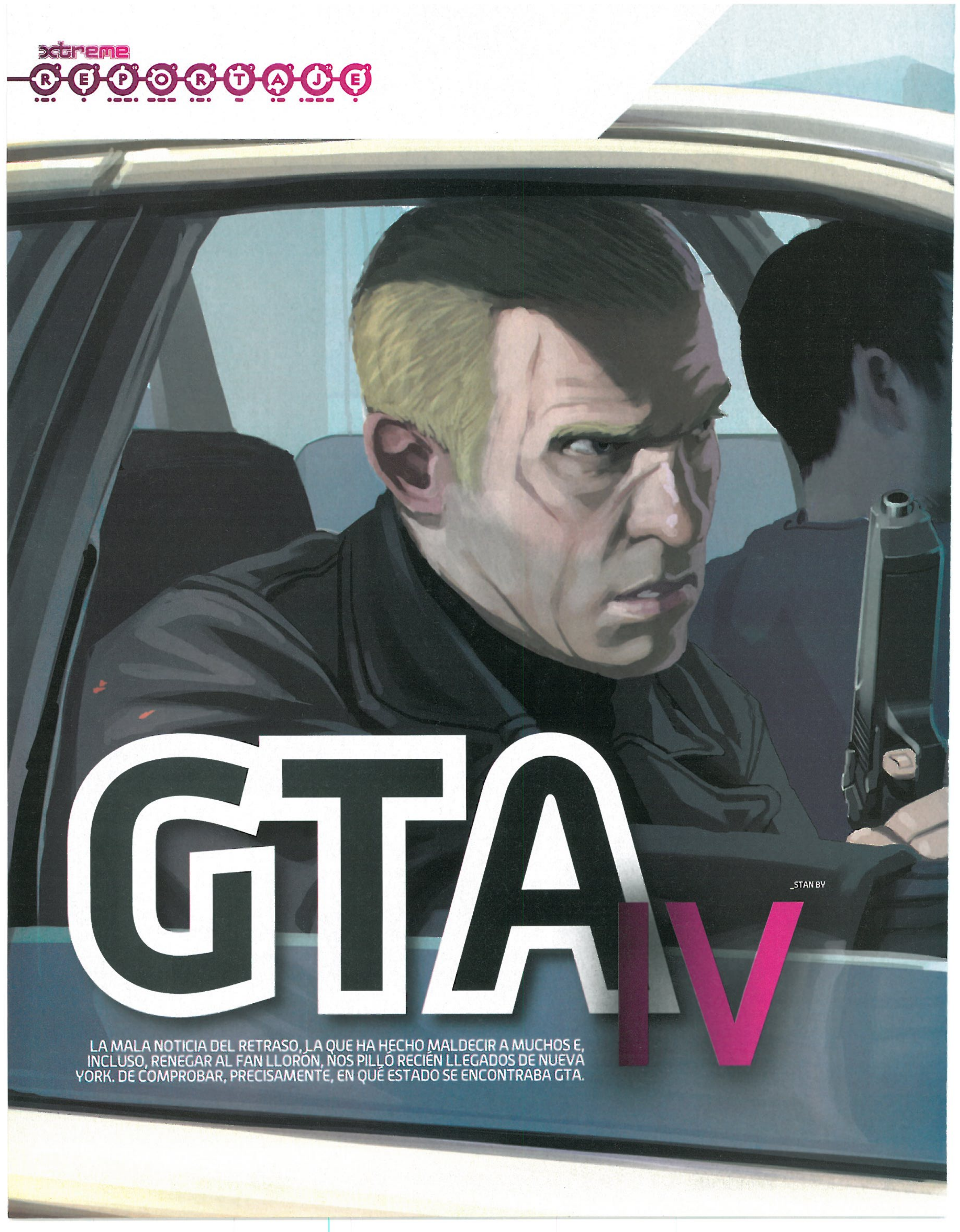
Y mientras los demás proclaman a los cuatro vientos que han hecho el mejor FPS del mercado... ¿qué hace Valve? Pues lanzar en una misma caja cinco obras maestras: Half-Life 2, H-L2: Episode One, H-L2: Episode Two, Portal y Team Fortress 2. El primero no necesita presentación (es quizás el mejor FPS de la historia). Portal es un puzzle sorprendente que juega con portales dimensionales, mientras que Team Fortress 2 es pura adrenalina multijugador.



LOCOS POR PORTAL Valve cambiará para siempre tu percepción de los puzzles... y de las dimensiones. Tan raro como apasionante.


Games for Windows


XBOX 360 LIVE



GTA IV

_STAN BY

LA MALA NOTICIA DEL RETRASO, LA QUE HA HECHO MALDECIR A MUCHOS E, INCLUSO, RENEGAR AL FAN LLORÓN, NOS PILLÓ RECIÉN LLEGADOS DE NUEVA YORK. DE COMPROBAR, PRECISAMENTE, EN QUÉ ESTADO SE ENCONTRABA GTA.



Podéis imaginar la cara de bobos que se nos quedó. La mía, especialmente, ya que, para qué negarlo, llegué a España entusiasmado con el primer contacto serio y con cierta profundidad que hemos tenido por aquí con el juego que aspira a ser, en palabras de **Hosi Simon**, de **Rockstar**, «*la aventura de acción definitoria de la nueva generación*».

La gente de **Rockstar** nos enseñó una demostración de casi 45 minutos que jugaron para nosotros dos veces. Primero para empaparnos, luego para explicarnos. Y ***GTA IV*** lucía, cuando faltaban teóricamente nada más que un par de meses para su lanzamiento, condenadamente bien. Es cierto que faltaban cosas por implementar: gran parte del sonido y la banda sonora, doblaje en algunas secuencias... con algún *bug* incómodo también nos topamos durante la demostración. Nada hacía presagiar, no obstante, que el juego acabaría retrasado hasta fechas tan lejanas como, al menos, abril del año que viene.

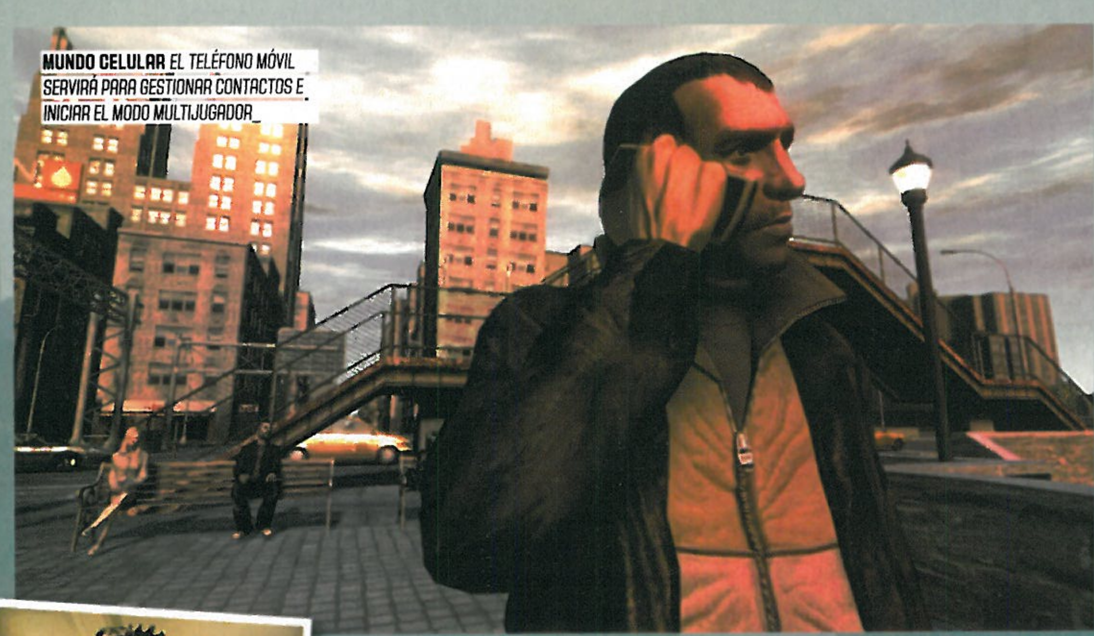
Hay quien sospecha que el retraso tiene que ver con la versión para **PS3** (el ***GTA IV*** que vimos en Nueva York corría en una **360**, así que no podemos saber en qué punto se encuentra la versión para la consola de **Sony**), y también que se trata de cuestiones de pura estrategia de lanzamientos (coincidencias con otros grandes títulos, conveniencia de lanzar en un año fiscal u otro, etc.). Luego están las plañideras del *fandom* a las que les da igual el por qué pero que arremeten contra **Rockstar** suceda lo que suceda. Pero a estos, ni caso.

Sea como fuere, ***GTA IV*** no saldrá en octubre de 2007. *Deal with it*, que dicen por allá. Puedo entender las rabietas de niño ignorantón por no tener su juego este otoño, pero también puedo contaros que la espera, visto lo visto con estos ojitos que me dio mi madre, merecerá la pena.

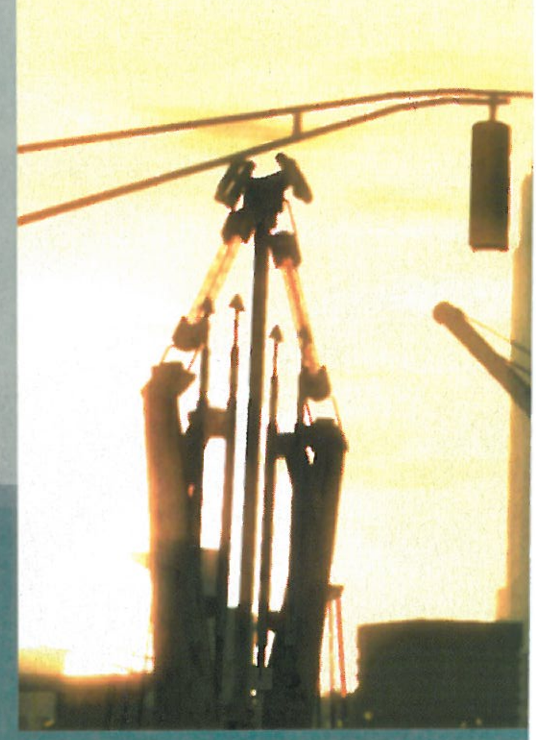
Ese alguien especial

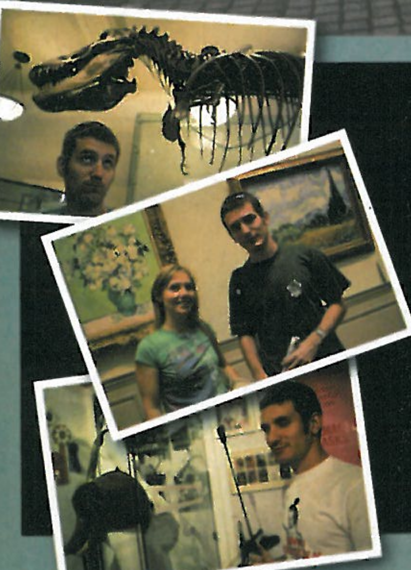
Looking for that someone special fue el segundo trailer de **GTA IV**. Con él, **Rockstar**, de nuevo, le dió la vuelta a la tortilla. Ya no se trata de un mero simulador urbano de nueva generación, sino de un relato policiaco ambientado en un entorno que promete un realismo -que no naturalismo- casi obsesivo.

Un giro inesperado, casi con total seguridad. Las caras de satisfacción del equipo de **Rockstar** que nos puso el trailer en Nueva York (un día antes del estreno mundial... sí, yo lo vi



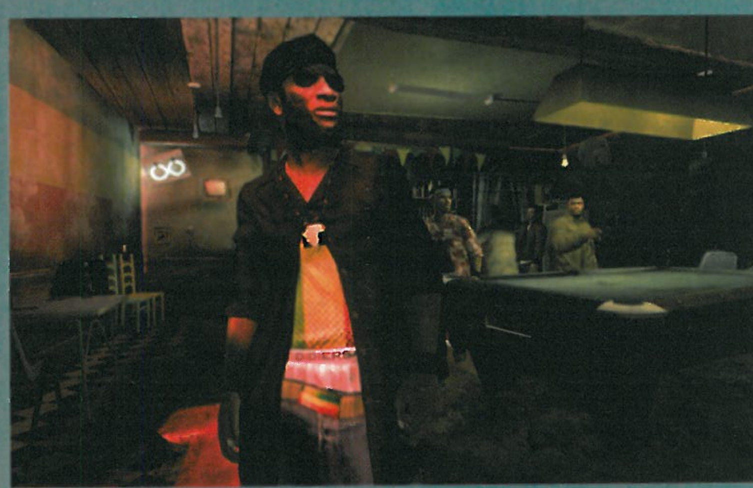
MUNDO CELULAR EL TELÉFONO MÓVIL SERVIRÁ PARA GESTIONAR CONTACTOS E INICIAR EL MODO MULTIJUGADOR_





LOS REDACTORES DE XTREME SÍ VAN A MUSEOS

Como no podría ser de otro modo, vaya. Fue una revelación un poco preocupante la que nos hizo Ana, de Take 2, al volverse loquita cuando le dijimos que queríamos ir al Metropolitan Museum en nuestro día libre. ¿Cómo? ¿Que ningún otro redactor del sector te ha querido acompañar a un museo? Afortunadamente, ahí estábamos nosotros, cuales caballeros de brillante armadura de la cultura pedantona para meter el dedo en otra llaga más del sector. Vayan a museos, hombre, vayan... Y lean.



antes que vosotros) mientras este redactor se dejaba sorprender y emocionar evidenciaron, por un lado, lo fácil que es dirigir a los aficionados en la dirección más conveniente, y, por otro, lo calculadísimas que tiene **Rockstar** las expectativas en torno a ***GTA IV*** y qué hacer con ellas.

El juego, pues, no va a ser el mero simulador de violenta realidad urbana que muchos anticipaban. Y aquí, seguramente, debería incluirme a mí mismo: en mi análisis de *Crackdown* (**Xtreme** n. 172) me atreví a aventurar que era probable que ese fuera el camino que el género de los entornos abiertos seguiría. Sin guiones férreos, trasladando el epicentro hacia la jugabilidad emergente. Y mira por dónde, llega **Rockstar** y construye un nuevo *GTA* en el que la historia tiene un peso enorme, arropándola, eso sí, con un entorno de realidad simulada gigantesco y, claro, también emergente.

«*Este es el juego que esta gente* [el equipo creativo de GTA] *siempre ha querido hacer, con el que reexaminar y redefinir el género que ellos mismos crearon*», nos dijo **Hosi**. ¿Mera palabrería?

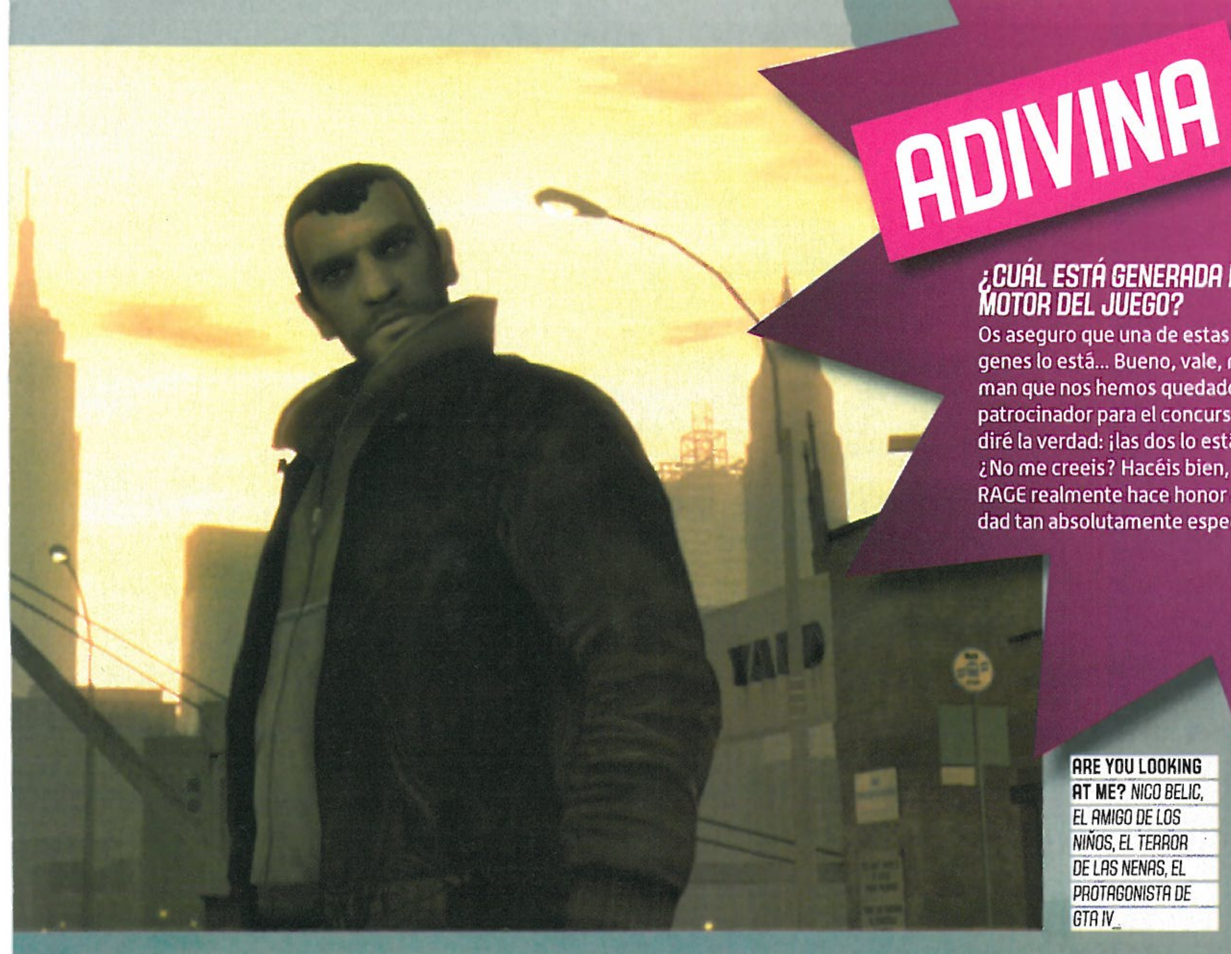
Narrar y simular

Lo cierto es que mi primera reacción cuando arrancó la demo en las oficinas de **Rockstar** en NY fue pensar «*Diablos, pero es que sí es un GTA*». Lo cual nos lleva a varias conclusiones.

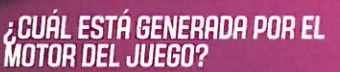
Número uno: pese a usar un nuevo motor, el mastodóntico **RAGE**, y correr en máquinas de nueva generación, el arte y diseño permanecen fieles a la serie. Eso es lo que el primer *teaser* parece que hizo olvidar a unos cuantos aficionados, y de ahí algunos «*buh*» con el segundo. Según **Hosi**, «*el equipo sigue siendo prácticamente el mismo desde el principio de la serie, desde el director de arte hasta el tipo que se encarga de las físicas*». La continuidad no debería sorprender a nadie. Pero mi sensación, más que por el aspecto gráfico, se debió a la atmósfera general del juego y su dinámica, que incorpora cambios importantes, pero que en lo sustancial parece prácticamente intacta.

A estas alturas todo el mundo sabe que la historia gira en torno a Nico Belic, un inmigrante de los Balcanes que llega a Nueva York buscando a alguien. Los primeros movimientos de Belic siguen siendo un misterio, pero pronto, como vimos en la demo, entrará en la dinámica propia de *GTA*: moverse por los submundos del crimen, tratar con polis corruptos e ir aceptando misiones que contribuyen a su búsqueda.

Misiones, una caracterísitica por lo visto impepinable de la serie. Frente a un mundo explorable descomunal (una Liberty City a ima-



ARE YOU LOOKING AT ME? NICO BELIC, EL AMIGO DE LOS NIÑOS, EL TERROR DE LAS NENAS, EL PROTAGONISTA DE GTA IV_



ADIVINA





¿CUÁL ESTÁ GENERADA POR EL MOTOR DEL JUEGO?

Os aseguro que una de estas dos imágenes lo está... Bueno, vale, me informan que nos hemos quedado sin patrocinador para el concurso, así que diré la verdad: ¡las dos lo están! ¿No me creeis? Hacéis bien, pero RAGE realmente hace honor a una ciudad tan absolutamente espectacular.



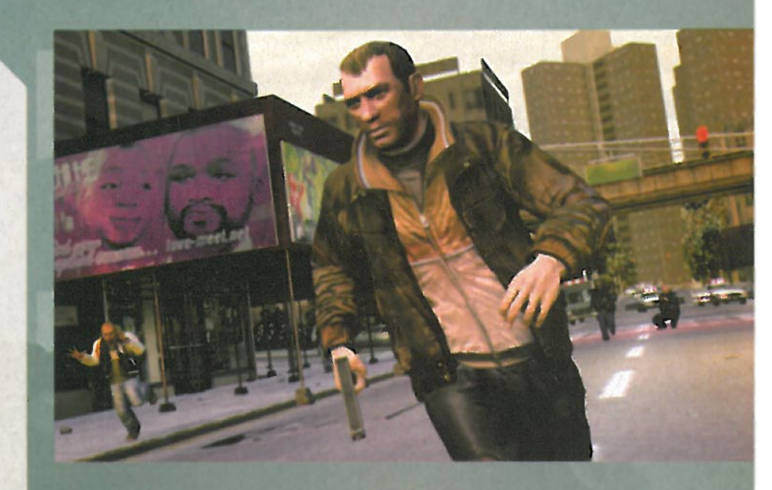
UN CLÁSICO PESE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, HAY COSAS QUE NO PUEDEN FALTAR. SÍ A LAS PERSECUCIONES DESCEREBRADAS_



gen de Nueva York en la que, para la ocasión, se ha nombrado cada barrio de forma referencial, pero también todas y cada una de las calles...), el personaje principal sigue recibiendo encargos o pistas de terceros que desembocan en misiones. Ahora bien, ya desde el primer minuto de demostración vemos un cambio importante: Nico recibe una llamada a su móvil (un poli corrupto que le chantajea y le pide un incómodo favorcillo) e, inmediatamente, es él el que busca un número en su agenda y llama a un colega traficante de armas.

Segunda conclusión: la interacción con el mundo será más profunda. Nico tendrá una serie de conocidos, y deberá ir cuidando su relación con ellos. Además, irá haciendo nuevos contactos, que también deberá cultivar. No estamos ante un sistema de pasos para alcanzar objetivos (ve a tal cabina y recibe el encargo), sino de una rutina que debe asimilar el jugador. Es uno de los cambios sustanciales en la mecánica que **Rockstar** quiere introducir en ***GTA IV***. Se trata, en última instancia, de añadir inmediatez a la simulación: la historia se ambienta en 2007. Algunas cosas han cambiado y esto afecta a aspectos vitales del juego. Por ejemplo, el tema de las armas, que ya puede haberse intuido: en ***GTA IV*** adquirir armamento no será tan sencillo como entrar en un tienda y soltar billetes. Habrá que recurrir al mercado negro, lo que implica tener y mantener los contactos adecuados.

Más dosis de realismo: los coches serán algo más complicados de robar (vimos a Belic tardando un tiempo considerable intentando arrancar un coche moderno), la presencia policial será notable (y si habéis estado en Nueva York, ya sabéis que esto es completamente real), y las persecuciones, mucho más encarnizadas. ➔



GTA IV ASPIRA A SER LA AVENTURA DE ACCIÓN QUE REDEFINA EL GÉNERO EN LA NUEVA GENERACIÓN.



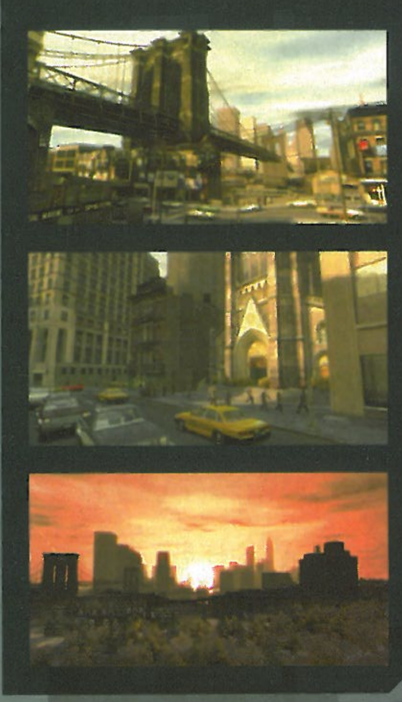
ESTILISMO NOS ENCANTA EL CHANDAL DE NICO. ¡CLARO QUE SÍ!

RITMO VITAL
LAS MISIONES EN GTA IV SE DESARROLLARÁN A TIEMPO REAL: HABRÁ QUE ESPERAR HORAS O INCLUSO DÍAS DE JUEGO PARA RECIBIR ESA LLAMADA O EL MOMENTO DE UNA REUNIÓN. LA DUDA ES: ¿CÓMO SE LLENARÁN LOS HUECOS? LA RESPUESTA PARECE OBVIA, VIVIENDO EN LIBERTY CITY, PERO EL CÓMO ES, DE MOMENTO, UN MISTERIO

DE VISITA POR LIBERTY CITY

La ciudad que Nico Belic pretende poner patas arriba es una fiel representación, paródica a ratos, referencial siempre, de Nueva York. No es, ni mucho menos, la primera vez que un título de la serie GTA se ambienta en Liberty City, pero seguramente será la primera vez que la representación sea tan sobrecogedora: todas las calles de la Nueva York real presentes y renombradas, así como todos sus barrios.

Recorrer Liberty City en GTA IV supone, como en un auténtico paseo por la Gran Manzana, experimentar una extraña y muy urbanita emoción ante interminables avenidas a modo de cañones formados por imponentes edificios salpicados de ventanas, dejarse asombrar por los jugueteos de la luz entre las estructuras y preguntarse cómo demonios puede ser tan bonita la paradójica mezcla entre vegetación exhuberante y cemento edificado.



Cambia también este último aspecto de forma evidente: ya no se trata de ir acumulando estrellas y viendo cómo el tamaño de los coches de nuestros perseguidores aumenta. ***GTA IV*** ha adoptado un sistema que nos recuerda a *Driver*, con la policía estableciendo un perímetro de búsqueda del que tienes que huir, y que tendrá mayor o menor tamaño en función del crimen o crímenes acumulados. Lo interesante, según **Rockstar**, es que los agentes irán actualizando la información que tienen sobre Belic según este sea visto o cambie de aspecto o medio de locomoción.

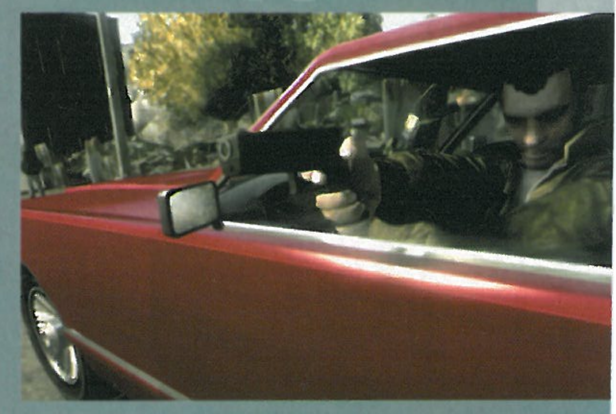
El mundo de **GTA IV** tendrá, además, su propia Internet. Pudimos echarle un rápido vistazo cuando Belic, con el encargo de asesinar a un abogado de prestigio que va tras un poli corrupto que a su vez chantajea a Belic, se acerca a un cibercafé para enviar un currículum al bufete y conseguir una entrevista de trabajo. No soltaron prenda sobre la Red los chicos de **Rockstar**, pero al parecer navegar servirá como complemento a las misiones, aportando información y también dosis de humor.

Rockstar y la Rabia

La principal inspiración confesa de **Rockstar** en el desarrollo de ***GTA IV*** es la propia ciudad de Nueva York. Si con las entregas para **PS2** el objetivo era explorar la tecnología para simular libertad, ***GTA IV*** pretende alimentar el con-



¡TAXI! LOS TAXIS EN LIBERTY CITY, EL MEDIO DE TRANSPORTE LEGAL BÁSICO, ES IRRITABLEMENTE REALISTA CON SUS FRENAZOS ASESINOS



EL OBJETIVO YA NO ES EXPLORAR LAS POSIBILIDADES DE LIBERTAD, SINO SIMULAR AL DETALLE



¡NO COMO A SAYID! OTRA COSA QUE NOS ENCANTA DE BELIC ES SU ACENTO. A VER QUÉ OCURRE, SI HAY DOBLAJE CASTELLANO, CON NUESTRA INOPERANCIA MULTIÉTNICA



ESTILISMO II NADA DE CUSTOMIZACIÓN ABSURDA COMO EN SAN ANDREAS. A BELIC LE GUSTA SU CHÁNDAL Y NO ESTÁ PARA BROMAS



DISPAROS ATRONADORES

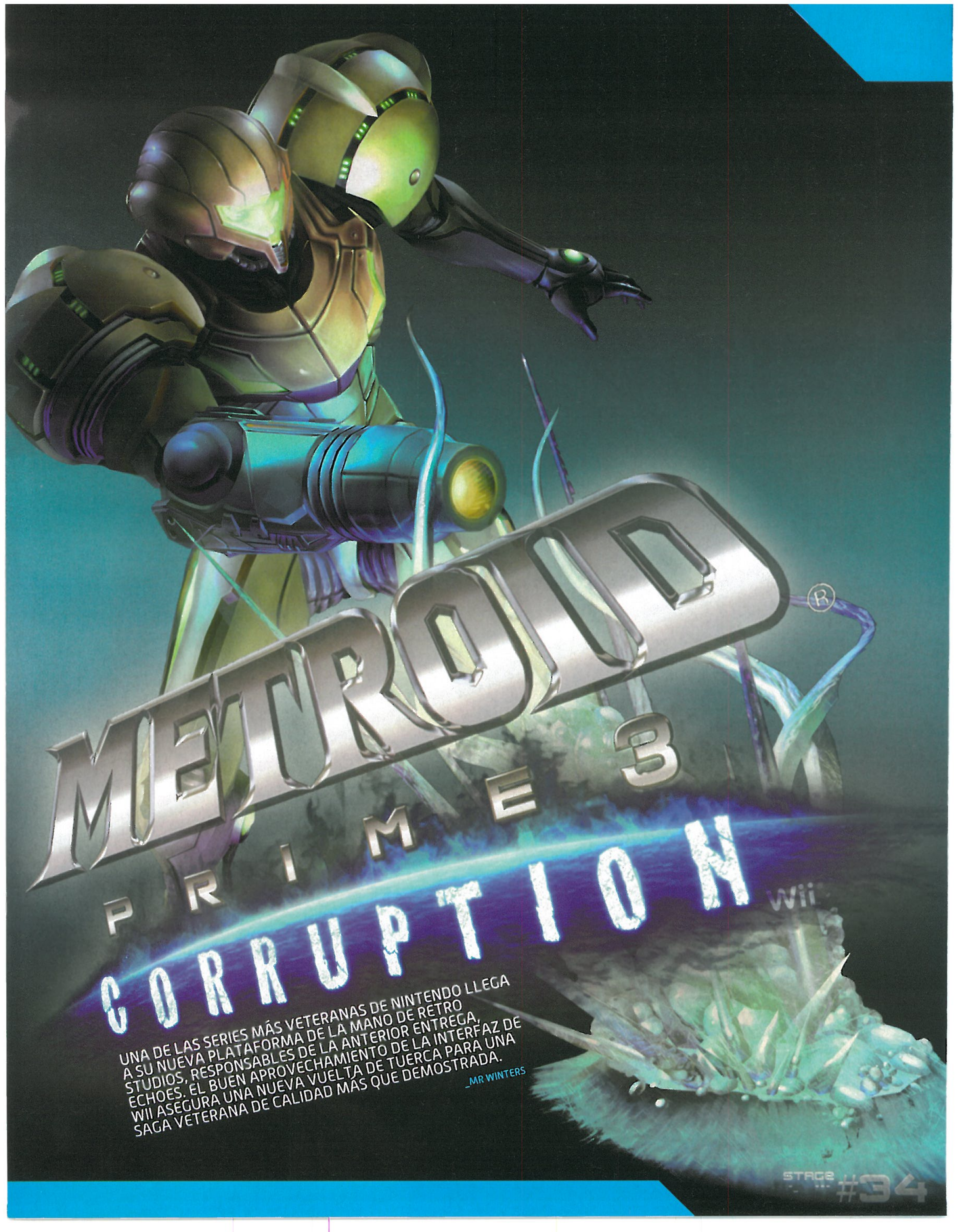
En Rockstar no solo parecen decididos a incrementar el realismo en cuanto a armas se refiere, sino que tienen un cambio jugoso preparado. Ya no es que cada disparo suene como el auténtico fin del mundo -especialmente si lo hacen a tus espaldas durante la huída- sino que han introducido un sistema de puntería y cobertura, con cierta similitud con Gears of War, totalmente inesperado.

cepto de *«vivir en el mundo del juego»*. La historia que se cuenta es vital como *leit-motiv* de la simulación, y los cambios que hemos ido mencionando hacia un realismo más inmediato son parte de sus herramientas. En cuanto al escenario, más allá de los apuntes ya hechos, hay que recalcar desde ya que la importancia visual de ***GTA IV*** no está en los primeros planos, sino en los fondos.

El motor **RAGE**, que a todos dejó con la boca abierta en *Table Tennis* y, luego, en el primer tráiler del juego que nos ocupa, es capaz de una exhuberancia notable, pero en ***GTA IV*** impresiona especialmente por lo que es capaz de mover y desplegar en pantalla, desde decenas de transeúntes que parecen vivir su propia historia a una iluminación impresionista que deja literalmente boquiabierto. Y si miramos hacia el fondo de la calle, o por encima de los tejados, no vemos escenarios difuminándose, sino horizontes naturales y edificios plagados de ventanas que se nos antojan todo lo fieles a la realidad que puede conseguirse hoy día.

Tercera, última y concluyente conclusión: la simulación juega a tres niveles en ***GTA IV***. La narración de una de las muchas historias que acontecen en La Gran Ciudad, la experiencia vívida de las acciones posibles y la inmersión en un escenario que luce, suena y transpira como uno real.

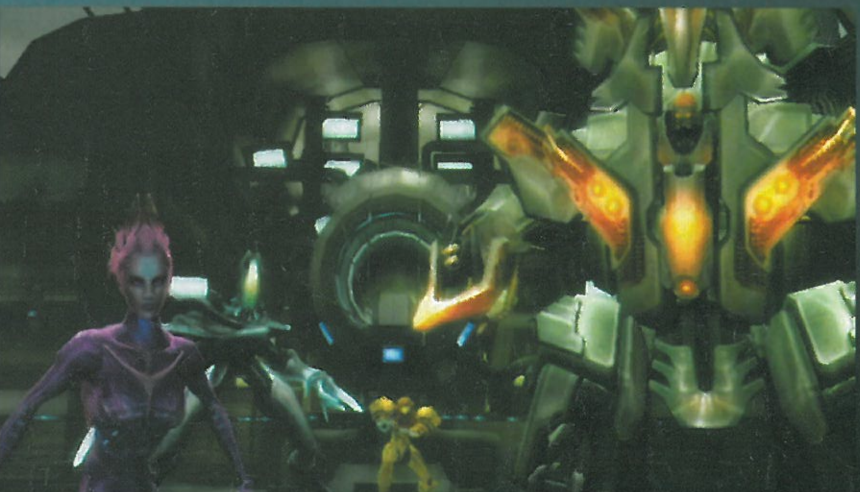
He de confesar que estoy un poco asustado con ***GTA IV***. Si tan solo una demo ya da para hablar largo y tendido, no quiero ni imaginar lo que supondrá analizar el juego final. ¿La aventura definitoria? No sé. Algo increíblemente mastodóntico, seguro que sí.


METROID®
PRIME 3
CORRUPTION
Wii
UNA DE LAS SERIES MÁS VETERANAS DE NINTENDO LLEGA A SU NUEVA PLATAFORMA DE LA MANO DE RETRO STUDIOS, RESPONSABLES DE LA ANTERIOR ENTREGA, ECHOES. EL BUEN APROVECHAMIENTO DE LA INTERFAZ DE WII ASEGURA UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA PARA UNA SAGA VETERANA DE CALIDAD MÁS QUE DEMOSTRADA.
_MR WINTERS
STAGE #34

FINAL BOSSES LAS PELEAS CON LOS JEFES, CON SU CARACTERÍSTICA MECÁNICA DE PUNTOS DÉBILES, SON UN CLÁSICO DISTINTIVO DE LA SAGA_



ALIADOS NUEVOS MERCENARIOS ALIADOS HARÁN SU APARICIÓN EN PRIME 3_



La nuestra es una industria esquizofrénica, que parece necesitar de una sensación permanente de novedad pero que, al mismo tiempo, apoya sus cimientos en valores sólidos, inmutables: sistemas de juego y mecanismos lúdicos que apenas giran, como enormes ruedas dentadas, con cada iteración tecnológica.

Metroid es uno de los pegotes de lubricante más veteranos que encontramos en estas ruedas dentadas... y da gusto ver cómo continúa haciéndolas girar. La serie, que data de los tiempos de los 8 bits, tiene ya veinte años y ha conservado casi intactas sus características más destacables para alegría de su nutrida parroquia de seguidores.

Las cosas de Samus

Nintendo nos invitó a conocer de primera mano la tercera entrega de la serie *Prime*, de título ***Corruption***, final de la trilogía y primera entrega de las aventuras de Samus Aran en la nueva máquina de **Nintendo**. El típico cielo gris europeo nos recibió en nuestra llegada a las espartanas oficinas que **Nintendo** tiene en Frankfurt. Allí, tras las presentaciones de rigor, se nos condujo hasta una sala donde, como en una especie de sueño erótico de todo buen samusófilo, se disponía una hilera de monitores a nuestra entera disposición donde podríamos probar con toda tranquilidad dos niveles completos del juego.

El primer nivel transcurre en la Olympus, nave nodriza de la Federación Galáctica, donde la ayuda de Samus es requerida para contrarrestar la infección vírica que los piratas han provocado en las defensas de la nave. Una vez más, la pobre Samus continúa siendo esa especie de gafe galáctico a la que, donde quiera que vaya, acompañan los problemas.

Según nos contaron, la acción de ***Metroid 3: Corruption*** transcurre dos meses des-







pués de los hechos narrados en la anterior entrega, *Echoes*. La historia, en la que vuelven a aparecer los misteriosos Chozos, profundiza en los orígenes de la energía Phazon, responsable de la corrupción de varios mundos y de la propia Samus que, una vez más, tendrá que verse las caras con su némesis, Dark Samus.

El primero de los *Prime*, al adaptarse a un motor 3D, supuso el casi total abandono de la mecánica de plataformas: nacía así una saga de aventuras y exploración donde la interfaz en primera persona refuerza la sensación de soledad del jugador, que recorre enormes escenarios de forma no-lineal, progresando poco a poco a medida que explora cada rincón del entorno y descubre las claves de unas tramas complejas y bien escritas. Así, nos extrañó un poco que el primer nivel de este ***Corruption*** tuviese cierto tono de *shooter*, quizás pecando de la necesidad de mostrar y explicar al jugador el nuevo manejo de Samus. El *wiimote* hace un excelente trabajo a la hora de meternos en la piel de la heroína más melancólica del medio: con un mando moveremos al personaje, y con el otro apuntaremos y accionaremos las armas (que mejorarán de forma apilable, como en el *Super Metroid* de 16 bits) y equipo, donde resulta destacable el uso del arpón con el nunchaco, un juego en sí mismo y una excelente manera de hacer el ridículo en público.

CSI - CONTEXT SENSITIVE INTERACTION

Con este rimbombante apelativo han bautizado los chicos de Retro Studios el uso que Metroid Prime 3: Corruption hace de las particulares funciones del mando de la Wii. El wiimote no nos servirá únicamente para apuntar el arma de Samus, sino que, en ocasiones, se convertirá en una extensión de nuestro brazo con la que podremos manejar diferentes mecanismos y dispositivos. Así, abriremos puertas, manejaremos nuestra nave, lanzaremos el arpón... Puede que no sea un gran aporte a la jugabilidad del título, pero es un inteligente aprovechamiento de las capacidades de la Wii que, al crear un vínculo casi físico entre el jugador y el entorno que rodea a Samus, refuerza la identificación con ésta y la sensación de inmersión en el juego.







INMERSIÓN
LA INTERACCIÓN DE SAMUS CON EL ENTORNO, UN PILAR DE LA SAGA, QUEDA REFORZADA CON ESTE SISTEMA_

NADA DE GIMMICK
EL MANEJO DEL ARPÓN MEDIANTE EL WIIMOTE ES FRANCAMENTE DIVERTIDO_



16+
www.pegi.info
WARHAWK
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION® Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
This is living
PLAYSTATION 3

BREVE HISTORIA DE METROID

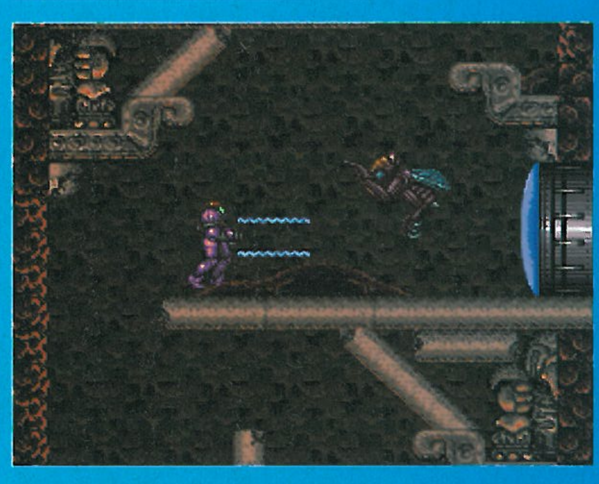
La historia del enfrentamiento entre Samus Aran y los Metroids y Piratas Espaciales se remonta a 1986, año en el que se publica para NES el primer título de la serie. El juego fue de los primeros en implementar un sistema de contraseñas para guardar el avance del jugador dada su larga duración y sorprendía al jugador revelando, al final del juego, a una Samus femenina (que aparecía en bikini si se completaba el juego en tiempo record). La secuela, Metroid II, fue editada para GameBoy en el 91, y tras otros cinco años, aparecía Super Metroid en 16 bits. Tendrían que pasar 8 largos años para que los fans recibieran el primero de los Prime, adaptación al interfaz en primera persona que impulsó la saga a nuevos niveles, pese a la desconfianza inicial.



ZERO MISSION UN REMAKE DEL PRIMER METROID PARA GBA (2004)_



RECORD A LA SORPRESA DE DESCUBRIR QUE SAMUS, EL GUERRERO DE METAL, ERA UNA MACIZA, EL PRIMER METROID AÑADÍA UNA CANTIDAD INESPERADA DE CARNE A LA VISTA_



LOS ESCENARIOS Y DISEÑO DE ENEMIGOS DE LA SERIE METROID DEJAN A LA ALTURA DEL BETÚN A PRODUCCIONES OBSESIONADAS POR LA POTENCIA

El nuevo interfaz mejora, que no potencia, la faceta de *shooter* del juego, al hacerla tremendamente accesible para jugadores novatos. Al mismo tiempo la dificultad aumenta, al poder seleccionarse un modo de disparo totalmente manual, *free lock*, que pondrá a punto nuestro pulso, puntería y sangre fría.

Por si fuera poco con la reforma de la interfaz, el aspecto gráfico de ***Metroid Prime 3: Corruption*** también ha sido mejorado con respecto a sus precedentes en **GameCube**, destacando el buen uso de transparencias. No podemos decir que estamos ante un juego gráficamente a la última, pero lo cierto es que los escenarios y el diseño de enemigos de la serie *Metroid* dejan a la altura del betún a producciones donde la obsesión por la potencia bruta y el número de polígonos parecen primar sobre la dirección de arte o la simple coherencia estética.

Así, completamos el primer nivel de la demo, en el que la exploración en solitario de túneles infinitos, ya sea a pie o en forma de esfera, vuelva a estar presente. Tras la consabida pelea con el espectacular *boss* final, se da paso a una segunda fase ya sí de estilo puramente *Metroid*: escenarios decadentes, solitarias civilizaciones en ruinas y exploración no-lineal... con un excelente uso del arpón a modo de tirolina de mecánica plataformera.

Tras lo visto, creemos que ***Corruption*** puede hacer las delicias del fan: el excelente aprovechamiento de las funcionalidades de la **Nintendo Wii** mejora una serie de sólidos valores que continúan intactos.



el mejor juego al que nunca jugarás

_JOHN TONES & BURGUNDY

HA SIDO LA NOTICIA MÁS TRASCENDENTAL DEL AÑO EN MATERIA DE VIDEOJUEGOS: ROCKSTAR DECIDE NO DISTRIBUIR MANHUNT 2 TRAS LA DECISIÓN DE LA BBFC DE NO CALIFICARLO. UNA SITUACIÓN DE CONSECUENCIAS IMPREVISIBLES Y EN NINGÚN CASO POSITIVAS.

Antes de repasar qué nos ha llevado hasta esta lamentable situación, dejemos clara una cosa: lo que ha sucedido con *Manhunt 2* nos repugna y atemoriza a partes aproximadamente iguales. No vamos a entrar en la cuestión acerca de si es defendible o no el querer jugar a un título ultraviolento, excesivo, grotesco y salvaje como *Manhunt 2*, porque sólo el hecho de plantearse dudarlo nos parece pasmoso.

Puede que no todos los lectores de estas líneas tengan la mayoría de edad legal. Desde luego, quienes las han escrito sí, y reivindican su derecho, no ya inalienable sino absolutamente lógico a disfrutar de cualquier producto de ficción. Eso incluye a los que les pongan en la piel de un asesino y les obligue a replicar actos horrorosos. Eso incluye también obtener una clara satisfacción morbosa en contemplar cómo un personaje ficticio le sierra la cabeza a otro personaje ficticio, y luego usa la cabeza de su víctima como un balón de fútbol. Porque les vamos a contar un secreto:

En **Rockstar** no hay ningún psicópata peligrososo. No es que los conozcamos íntimamente: es que para poner en marcha un proyecto tan mastodóntico como un videojuego, por muy salvaje que éste sea, no solo no hace falta estar loco. Es que hay que estar espeluznantemente centrado.

Así que **Xtreme** reivindica aquí y en cualquier otro sitio el derecho inalienable de los adultos cuerdos a divertirse con cualquier («cualquier» es un término muy amplio, lo sabemos: incluye a *todos*) producto de ficción condebido por creadores igualmente cuerdos. Todos juntos y de la manita, muy en su sano juicio, exigen que si no es mucha molestia, dejen de tocarles los cojones.

Qué ha pasado exactamente

Brevemente, porque esta información, a diferencia del resto del artículo, está al alcance de cualquiera con una conexión a Internet: **Rockstar** anunció en el primer trimestre de 2007 el lanzamiento de ***Manhunt 2*** para **PS2**, **Wii** y **PSP**, secuela de su título de 2003 con el que guardaría semejanzas solo mecánicas y estéticas, no argumentales.

La decisión sorprendió a muchos: el primer *Manhunt* no había sido un éxito de público. Sin embargo, la ridícula polémica que lo rodeó (se le responsabilizó durante meses en la prensa sensacionalista británica de la muerte de un chaval, hasta que se descubrió que el dueño del juego era... la víctima) lo acabó convirtiendo en un juego de culto. Su sordidez sin parangón y su estética sin concesiones ni alivios humorísticos de tres al cuarto le dotó de un halo de producto valiente, excesivo y radical.

Poco antes del lanzamiento de su secuela, **Rockstar** comienza a lanzar enigmáticos trailers y permite que parte de la prensa pruebe el juego. El supervillano **Jack Thompson**, bajo su identidad secreta de abogado defensor de los derechos civiles inmerso en una cruzada contra la violencia en los videojuegos, acentúa su ya abundante retahíla de demandas y contrademandas contra **Rockstar**. No os vamos a aburrir con detalles que, por otra parte, son públicos y notorios, pero pongamos un ejemplo de la guerra **Thompson-Rockstar** tan grotesco que aparece hasta en la Wikipedia: la histórica cadena de hamburgueserías **Wendy's** iba a regalar juguetes inspirados en títulos de **Wii** en una promoción. Los juegos eran *Super Mario Galaxy*, *Excite Truck* y *Wii Sports*, pero **Thompson** aseguró en una carta abierta a la dirección de **Wendy's** que serían poco menos que cómplices indirectos de todos los males que produjera el consumo de ***Manhunt 2***... solo porque éste también iba a aparecer para **Wii**.

En junio, la **BBFC** británica se pronunció acerca de ***Manhunt 2*** cuando el juego estaba a punto de salir a la venta (y tanto: la versión de *review* a la que llegamos a jugar tenía hasta subtítulos en nuestro idioma). No le otorgaría una calificación y, por tanto, la venta de ***Manhunt 2*** en el Reino Unido quedaba ilegalizada. Otros comités censores de todo el mundo comienzan a dar su opinión: la irlandesa **IFCO**



también se niega a calificar el juego, y la norteamericana **ESRB** le adjudica uno de sus siniestros «Adult Only», poco menos que una prohibición empírica, ya que importantes comercios estadounidenses se niegan a vender productos con esta calificación, que prácticamente sólo recibe el cine pornográfico.

La industria se pronuncia: **Sony** y **Nintendo** aseguran (y no hace falta que lo juren) que no están dispuestos a que en sus consolas aparezcan juegos de esta categoría, y abrazan encantados las decisiones censoras, para perder de paso una oportunidad preciosa de apoyar a **Rockstar** y demostrar a los medios de comunicación y a las juntas censoras que la industria del videojuego es poderosa y, sobre todo, que confía en sí misma y en sus creadores para lanzar productos maduros. Y, por el camino, también pierden la ocasión de comunicárselo a los jugadores, a quienes sin duda les gustaría pensar, por una vez, que esta industria no está únicamente en manos de descerebrados.

Las últimas noticias acerca del juego llegan dos días antes del cierre de este número: mientras que en Reino Unido y, por extensión, Europa, el juego sigue paralizado mientras se espera la resolución del recurso que **Take 2** ha interpuesto a la decisión de la **BBFC**, *Manhunt 2* aparecerá en una versión mutilada en Estados Unidos con la calificación M, para mayores de 18 años. Disponible en todas las tiendas, pero con una censura que no sabemos hasta dónde llegará.

¿Es para tanto?

Manhunt 2 cuenta la historia de Danny Lamb, un científico que trabaja en un experimento del Gobierno de control mental, el Proyecto Pickman. Pero la polémica sobre sus métodos y problemas con la financiación acaban

TODOS TURULETAS EL VIEJO Y TRADICIONAL LAVADO DE CEREBRO GUBERNAMENTAL. QUÉ TIEMPOS..._

con el proyecto, y Danny, que estaba participando como conejillo de indias, es encarcelado en un manicomio. Le acompaña Leo Kasper, ex-soldado experto en infiltración y asesinato traicionero que también ha participado en los experimentos. Seis años después, una tormenta provoca una fuga masiva en el manicomio y el amnésico Danny, acompañado de un desbocado Leo, salen para reencontrase con un turbio pasado. El que comparten ambos.



Manhunt 2 no tiene relación argumental con el perverso análisis sobre el sadismo y la mirada del primer *Manhunt*. Pero hereda cierto ambiente voyeurista (todo el juego está inmerso en una fascinante estática televisiva que lo lleva a terrenos visuales de cierta experimentación) y la mecánica de eliminación de enemigos en las fases de sigilo: el jugador armado debe acechar a los cazadores pulsando uno de los gatillos. Cuanto más tarde en soltarlo, más brutal será la ejecución, hasta tres niveles de contundencia.

El resultado no es tan sangriento como, por ejemplo, *Gears of War*, donde los cadáveres de los enemigos quedan literalmente reducidos a pulpa con la sierra mecánica. Aquí se producen muertes violentas hasta un grado ciertamente estratosférico, desde luego, pero nada que exceda el límite de lo soportable. Al menos en la versión **PS2**, porque la versión **Wii**...

La versión **Wii** es otro cantar.

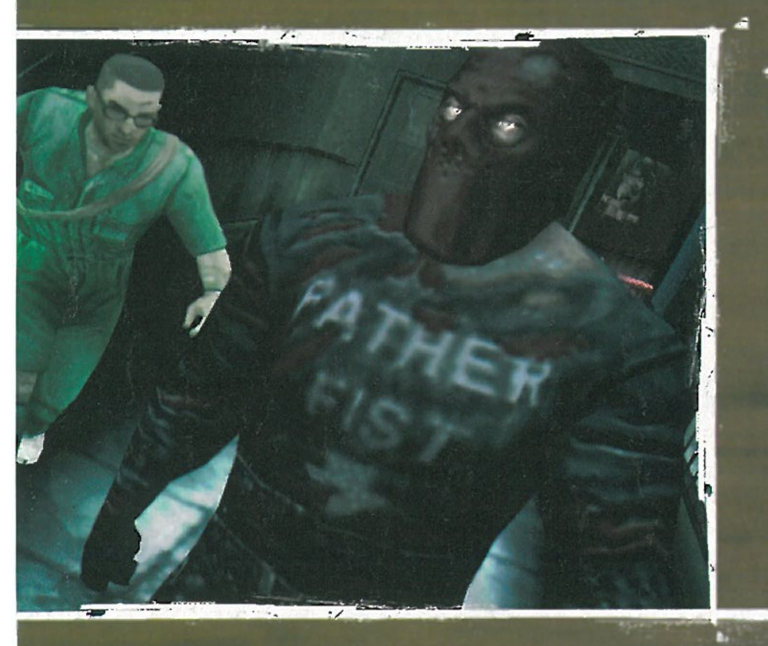
El gesto de la muerte

Argumental y gráficamente idéntica a su predecesor, posiblemente es la versión programada para **Nintendo Wii** la verdadera causante de toda esta polémica. Primero, porque **Nintendo** sigue siendo **Nintendo**. Segundo, por el uso del *wiimote* para llevar a cabo las ejecuciones.

Hasta ahora, hemos usado este mando para pescar, cocinar, jugar al tenis o a los bolos. Nunca lo habíamos usado para, por ejemplo, abrir un cráneo con un serrucho oxidado: las ejecuciones en **Wii** no solo exigen que el jugador simule estar cometiendo actos horribles con su mando, sino que son extremadamente intuitivas. Así, las instrucciones que aparecen en una esquina de la pantalla ayudan, pero lo cierto es que todos sabemos exactamente qué movimientos hemos de realizar para rebanarle el cuello a alguien (y quedarnos con su cabeza de trofeo).

No es de extrañar que esta versión del juego sea la más incómoda para la **BBFC**. En su momento, a todos nos sorprendió gratamente que **Nintendo** permitiera un juego como ***Manhunt 2*** en su consola, pero aquella sensación duró bien poco. No es nada difícil imaginar lo que debió pasar por la cabeza de los censores y de la prensa sensacionalista cuando descubrieron la fisicidad de la versión de **Wii**.

Por lo demás, el juego sólo se diferencia de su versión para **PS2** en que las pruebas de sigilo exigen un pulso de acero y en alguna que otra





¡ASFIXIA! Según el Manual del Ejecutor Silencioso, el primer paso siempre es asegurarse de que la bolsa esté limpia. El segundo viene indicado en la esquina superior de la pantalla.



PASANDO EL FILTRO Manhunt 2, más filtros para marranear la imagen que Planet Terror.



AUCH CABEZAS QUE EXPLOTAN COMO CALABAZAS: ESTO ES LO QUE OCURE CUANDO LLEGAMOS HASTA EL ONCE_

LA VERSIÓN DE MANHUNT 2 PARA NINTENDO WII HA SIDO, POSIBLE E INDIRECTAMENTE, LA AUTÉNTICA CAUSANTE DE LA DEBACLE DEL JUEGO

filigrana gráfica de la nueva generación. Pero todos sabemos que su verdadero atractivo tiene que ver más con el serrucho oxidado.

Muerte y destrucción

En **Xtreme** hemos jugado a la versión definitiva de **PS2**. Íntegra. El resultado casi nos enloqueció: **Rockstar** no solo concibió un juego violento (más que su predecesor, gracias a la ampliación hacia extremos horrorosos del catálogo de armas blancas). Ha llevado al extremo, también, la mecánica paranoica del primer *Manhunt*, al enriquecerlo con un inteligentísimo uso de todos los recursos expresivos a su alcance: el sonido (en ese aspecto, ya el primer *Manhunt* no merece un adjetivo por debajo de «*revolucionario*»), la gestión del control, el diseño del escenario, el cuidado guión...

Manhunt 2 juega continuamente a quebrantar los asideros sensoriales del jugador: no solo la neblina de estática televisiva del juego o el *gimmick* argumental que los jugadores más avispados adivinarán a las pocas horas de juego. Hay fases en las que Danny va sedado o drogado y *flashbacks* terribles que asaltan al protagonista en cualquier momento. Esta sensación de irrealidad, definitivamente ligada al argumento relacionado con las sustancias psicoactivas, se transmite al jugador, que descubre que puede manipular lo que le rodea para avanzar. Puede hacer ruido para alejar o atraer a los cazadores a su escondrijo, puede aprovechar fuentes de ruido (motores, helicópteros, sirenas) para moverse sin ser escuchado. En una fase que transcurre en un burdel, debe escuchar a una pareja fornicando en la habitación del al lado. Cuando sus gritos sean más fuertes, Danny podrá romper una ventana sin ser descubierto... y nada de esto se explica, todo lo descubre el jugador por sí mismo.

Manhunt 2 es un juego excesivo, y por eso mismo es inofensivo: juega a declarar un amor incondicional que roza la obsesión con sus propios tópicos. Medicos deformes con serruchos oxidados, sótanos de locales sadomasoquistas donde enmascarados filman *snuff movies*... *Manhunt 2*, como el nivel de máximo sadismo de las ejecuciones de Danny, es consciente de que se está pasando de la raya, y desde el primer momento se lo deja claro al jugador, que se inquietará cuando corresponda (las secuencias en las que Danny visita su antigua casa, ahogado por los *flashbacks* más terribles del juego) y que estallará en carcajadas en los momentos más enloquecidos (no podemos resistirnos a contar éste: Danny decapita a un enemigo para mostrar su cabeza cercenada ante la mirilla de una puerta y entrar a un club).

Manhunt 2 es, y ojalá lo comprobéis algún día, un juego mucho más sutil e inteligente que la mayoría de FPS en alta definición que jugamos cada mes. En uno de los últimos niveles, heredero de un memorabilísimo fragmento de *Max Payne 2*, Danny se interna en un estudio de televisión en el que se filmó lo que el creyó que era su mente. Así es *Manhunt 2*. Consciente de sus excesos y con un único pecado: creer que al otro lado había suficiente madurez como para ser disfrutado desde varios niveles.



13 DEL PATÍBULO

Censura, hipocresía y [redacted] mentiras en los videojuegos

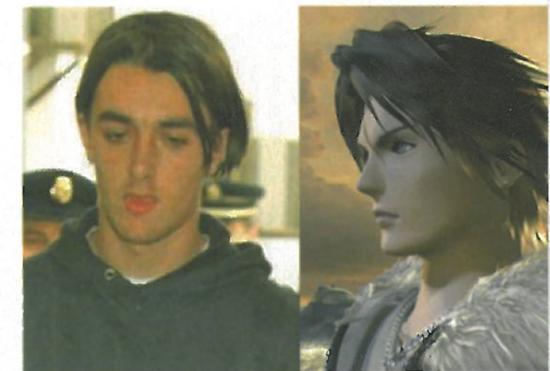
AÑO TRAS AÑO, LOS VIDEOJUEGOS SE CONVIERTEN EN UNA ALTERNATIVA DE OCIO CADA VEZ MÁS PODEROSA. DEMASIADO PODEROSA PARA LOS AUTOPROCLAMADOS GUARDIANES DE LA MORAL, INCAPACES DE DESVINCULAR LOS CONCEPTOS «JUEGO» E «INFANTIL». SUS AIRADAS PROTESTAS LLEGAN A ALTAS ESFERAS POLÍTICAS GRACIAS A TRISTES COINCIDENCIAS. DE SUS ESFUERZOS SURGE ESTE RETABLO DE JUEGOS MALDITOS, TÍTULOS QUE SE HAN ACABADO CONVIRTIENDO EN VERDADERAS LEYENDAS NEGRAS.

_BEN REILLY

del todo

LOS AJUSTICIADOS

En 1999, José Rabadán, de Murcia, mataba a sus padres y hermana con una katana. Diarios de todo el país y Antena 3, en su cúspide sensacionalista, crufícaron al juego al que, en su rigor, calificaron como *«una aventura sangrienta donde el protagonista despedaza a sus enemigos con su espada»*. Se había enfriado el rastro de sangre y morbo del crimen de Alcasser (1992) o los Asesinos del Rol de Madrid (1994), y los medios querían carnaza. El crimen de Rabadán sirvió para estigmatizar a los videojuegos hasta hoy día, gracias a los pazguatos informes de Amnistía Internacional o a rigurosos estudios de ciertas periodistas carpetovetónicas. Pero el dinero manda: los telenoticias son tan hipócritas como para dar una noticia alarmista sobre *GTA*, *Canis Canem Edit* o *Doom*, para a continuación hacer una promoción velada de Playstation 3 o del reciente *Scarface*.





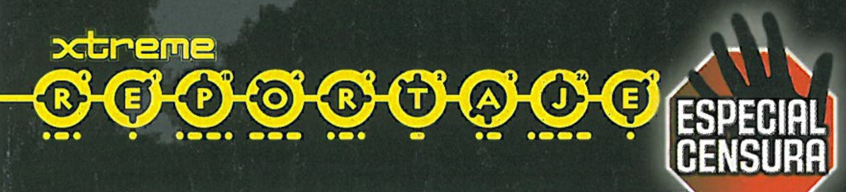
***Mortal Kombat*. *Manhunt 2*. *Resident Evil 5*.** Son ejemplos bien conocidos del pasado, presente y posible futuro de la censura de videojuegos. O más bien, de la estrechez de miras, la desinformación y la hipocresía. El blanco perfecto para un *holding* invisible de control social formado por buitres periodísticos, amas de casa ociosas, beatillos acomplejados, ONGs de doble fondo y, en general, oportunistas de la difamación. Gracias a ellos los jugadores viven su particular *1984*.

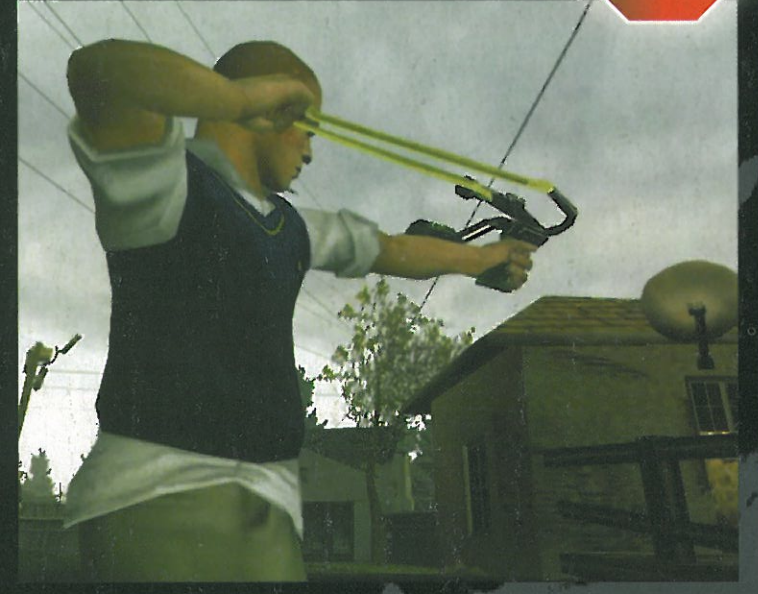
¿Por qué a mí?

Respuesta rápida: a los sectores más rancios (y enraizados) no les gusta un pelo que la juventud lo pase bien. Es una tradición que lleva décadas en funcionamiento: cómics, películas de terror, animación, televisión, juegos de rol, música, vestimentas... videojuegos. Un tipo de cultura que vuela bajo el radar de las autoridades, frustradas por no poder imponer un clima de opinión al total de la sociedad. Pero eso no es todo. La desintegración social es un problema que abofetea a dirigentes y líderes de opinión, así como la desobediencia y burla hedonista de los más jóvenes. Pero antes que asumir las culpas, resulta mucho más sencillo crear un gran estruendo y elegir un chivo expiatorio con eco mediático. Saben que los videojuegos (así como otras aficiones) no influyen en un comportamiento perturbado, pero cuando logran establecer una relación, aunque sea de casualidad...

No se debe olvidar que al timón de la mayor parte de las sociedades del mundo hay grupos con una profunda raigambre moral, incluso religiosa, a los que ofenden dos elementos cruciales de la cultura juvenil: la violencia y el sexo. Anatemas que deben ser erradicados de unos medios que se cree que han sido diseñados solo para benditos infantes. Puestos a buscar culpables también hemos de mirar a las compañías, sabedoras del atractivo de lo sensual, lo violento, lo transgresor, factores que potencian en el desarrollo antes de lavarse las manos cuando llega la polémica.

Atrapados en medio de todos ellos estamos la mayoría de aficionados, personas ya cansadas de tejemanejes. Y más cansados que vamos a estar, porque la sociedad ha de recorrer todavía un gran trecho antes de aceptar a los videjuegos como una alternativa de ocio que abarca a todos los grupos de edad. Tal vez dentro de cincuenta o cien años.





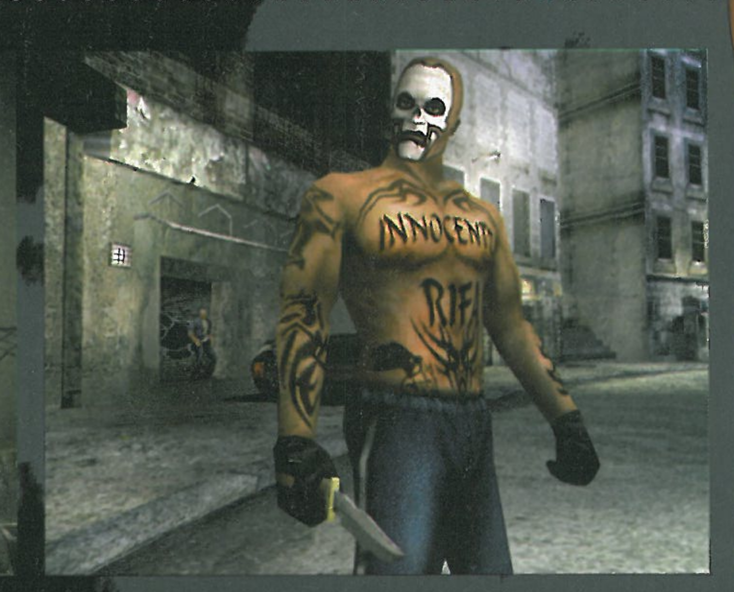
POLÉMICA GAY
LOS BESOS DE JIMMY A OTROS CHICOS FUERON UNA PROVOCACIÓN A LOS MORALISTAS

CANIS CANEM EDIT

Gamberretes de instituto en las consolas

Canis Canem Edit (2006, **PS2**) tiene muchos méritos, gracias a su cuidada ambientación, el carisma de sus personajes o las posibilidades del desarrollo. Pero uno de los mayores logros del juego de **Rockstar** fue el de promover los titulares de prensa más ridículos que se han visto en años en este país. Y eso sin que el juego siquiera estuviera a la venta... En 2005, Rockstar anuncia un juego que transcurre en un internado, con Jimmy Hopkins, un chaval de mirada aviesa, como protagonista. Tan solo hay un par de imágenes de arte promocional, pero es suficiente. En un año de especial sensibilidad en España ante los recientes casos de acoso escolar, asociaciones de madres y defensores del menor mezclan churras con merinas y, atención, afirman que «*Bully es un simulador criminal consistente en hacer crueles novatadas a niños hasta empujarlos al suicidio*» (sic). Al instante se obtuvo eco en los diarios, especialmente en los gratuitos. Meses después, **Rockstar** demuestra que *Bully* no fomenta el abuso, sino la lucha contra él. Para entonces, no importa: la televisión entra a trapo al disponer por fin de vídeo, si bien fusilando contenido de Youtube. Como siempre, *Bully* fue puesto a la venta y los críticos cambiaron de presa, si bien se dio un pequeño rebrote al descubrir que Jimmy podía besar a otros chicos en el juego. Por suerte, el dislate no pasó de un par de pataletas bastante risibles.

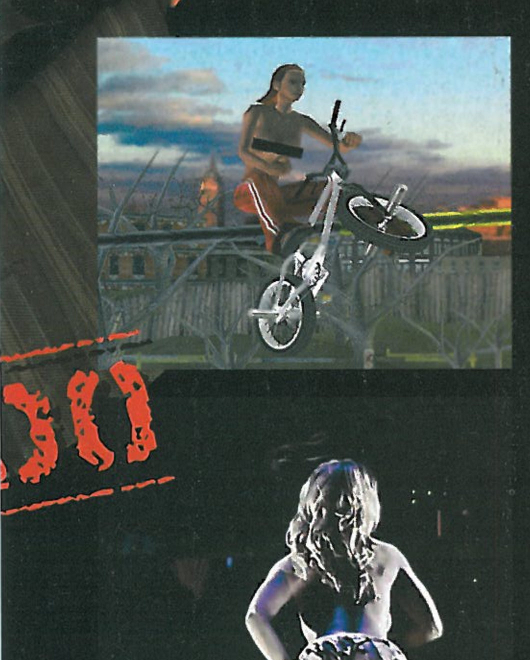
CENSURA



BMX XXX

Deporte y clubs de alterne no combinan bien

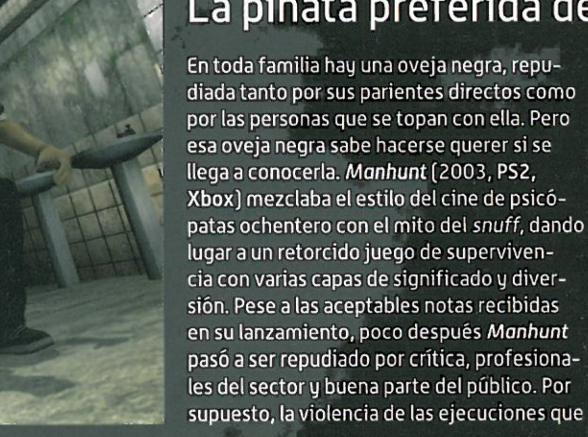
A comienzos de esta década, **Acclaim** quiso paliar su inminente bancarrota con las campañas publicitarias más dislocadas del medio, como premios a aquellos que bautizasen a su hijo "Turok" o poner publicidad de *Shadowman* en lápidas. Esta escalada de despropósitos culminó con *BMX XXX* (2002). En principio se trataba de una nueva entrega de *Dave Mirra BMX* para **PS2**, **Xbox** y **Gamecube**, pero el mediocre nivel del juego, que no superaba el 55% de nota en los análisis previos, exigía medidas creativas. Así, casi en la fase final del producto, **Z-Axis** acató las órdenes e incorporó al juego la posibilidad de jugar con mujeres semidesnudas, secuencias de humor chabacano y vídeos de auténticas *strippers*, desbloqueables por medio de *tricks*. Efectivamente, **Acclaim** consiguió más publicidad de la que podía imaginar: para empezar, **Dave Mirra** rompió toda relación con la compañía. Las principales cadenas de Estados Unidos se negaron a vender este título (pese a la censura en la versión para **PS2**), lo que se tradujo en una míseras 100.000 copias vendidas en ese país. En Europa la controversia no tuvo demasiado calado, como tampoco *BMX XXX*, que obtuvo una más que tibia acogida.





MUERTE POR SEXO ALGO SIMILAR ES LO QUE LE OCURRIÓ A ACCLAIM CON BMX XXX. NI LAS STRIPPERS, NI EL HUMOR ESCATOLÓGICO, NI EL CUESTIONABLE ATRACTIVO DE UN DESNUDO POLIGONAL EVITARON QUE LA COMPAÑÍA CAYERA EN LA BANCARROTA GRACIAS A ESTAS IDEAS DE BOMBERO





MANHUNT

La piñata preferida de censores y críticos

En toda familia hay una oveja negra, repudiada tanto por sus parientes directos como por las personas que se topan con ella. Pero esa oveja negra sabe hacerse querer si se llega a conocerla. *Manhunt* (2003, **PS2**, **Xbox**) mezclaba el estilo del cine de psicópatas ochentero con el mito del *snuff*, dando lugar a un retorcido juego de supervivencia con varias capas de significado y diversión. Pese a las aceptables notas recibidas en su lanzamiento, poco después *Manhunt* pasó a ser repudiado por crítica, profesionales del sector y buena parte del público. Por supuesto, la violencia de las ejecuciones que se realizan en el juego le acarrearon prohibiciones y vetos en Alemania, Canadá, Australia y Nueva Zelanda. El cénit de la polémica se alcanzó en 2004 en el Reino Unido, cuando **Stefan Pakeerah**, de 17 años, fue asesinado por su amigo **Warren Leblanc**. La madre de **Pakeerah** afirmó que **Warren** estaba obsesionado con *Manhunt*, suficiente para crear un circo mediático que acarrearía la prohibición temporal del juego en el país. En el juicio se demostró no solo que el juego no tuvo ninguna influencia en el crimen, sino que la víctima era en realidad el propietario del juego. Con todo, tuvo mejor suerte que la secuela.



NIGHT TRAP

La más famosa videoaventura de **Mega CD** proponía dar caza a vampiros en la típica fiesta de fraternidad. Los inocentes mordiscos, la sangre y camisones cortos empujaron al infame senador **Lieberman** a prohibir el juego, cuya polémica saltó a los medios y propició varias vistas en el Congreso. *Nigh Trap* fue así un fracaso de ventas, al igual que **Mega CD**. Y para rematar el mal fario, su protagonista **Dana Plato** se suicidaba en 1999 tras una vida de miseria.



MORTAL KOMBAT

En 1992 la respuesta de Occidente a *Street Fighter* asaltó las recreativas. *Mortal Kombat* era tan espectacular como violento gracias al realismo de sus gráficos digitalizados. Pero no fue hasta 1993, con el comienzo de las conversiones domésticas, cuando el senador **Lieberman** y otros compinches del Congreso americano montaron el taco contra el juego. Con el paso de los años la polémica se ha apagado, al igual que, tristemente, la estrella de la saga.



CARMAGEDDON

¿Qué hay de malo en conseguir puntos atropellando peatones? La fama de *Carmageddon* (1997) implosionó cuando la ubicua organización de control BBFC censuró el juego para PC en el Reino Unido. La presión hizo que las publicitadas conversiones a consola sustituyeran los peatones por zombis. Hoy día los medios más pochos siguen recurriendo a *Carmageddon* en sus cruzadas de denuncia.



DOOM-WOLFENSTEIN-DUKE NUKEM 3D

Visión subjetiva sobre el origen del mal

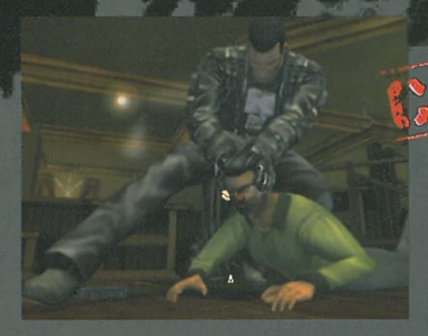
Wolfenstein 3D (1992) es el lodo primordial de los shooters subjetivos, así como de la polémica en torno al género. Su imaginería nazi impidió su comercialización en Alemania, así como la censura de posteriores conversiones, como la de **SNES**. ***Doom*** (1993) llevó los *shooters* a su epítome como género, pero su alto índice de gore, violencia e imaginería satánica no podían ser perdonados. Lamentablemente, los críticos tuvieron su premio. El 20 de abril de 1999, **Eric Harris y Dylan Klebold** irrumpieron armados en la escuela de secundaria de Columbine y acabaron con trece personas. La hipocresía social buscó culpables en el cine (en *Diario de un rebelde* o *Matrix*), la cultura gótica, el satanismo, **Marilyn Manson**... y los videojuegos, dado que **Harris y Klebold** eran aficionados a **Wolfenstein**, creaban sus propios niveles de ***Doom*** en su pagina web, e incluso compararon su plan con el juego en su vídeo de despedida. En el reciente crimen de Virginia también se trató de vincular, sin éxito, el hecho luctuoso con los videojuegos. El tercer eje de esta Trinidad del Mal fue ***Duke Nukem 3D***. Pese a no ser más violento que sus predecesores, su pecado fue tocar un tabú mayor, el del sexo, por la presencia de *strippers* o prostitutas y el carácter misógino de Duke. El juego fue culpado de la masacre que llevó a cabo un desequilibrado en un cine de Brasil, que muchos compararon con el primer nivel de ***Duke Nukem 3D***.



MASACRE DE COLUMBINE EN 1999 DOCE ESTUDIANTES FUERON ASESINADOS POR DOS JOVENES OUTSIDERS. DOOM FUE EL PRINCIPAL CHIVO EXPIATORIO.







THRILL KILL

Comenzó como un simulador deportivo maya para **PSone** pero **Paradox** lo convirtió en un juego de lucha con cuatro personajes simultáneos. Ocho luchadores desviados, desmembramientos y demasiado gore hicieron que **Electronic Arts** vetase el juego. En **Paradox** no vieron un duro, pero rentabilizaron el motor gráfico en múltiples juegos de lucha... y de paso, se vengaron filtrando ***Thrill Kill*** en Internet.

CONKER BAD FUR DAY

Rare redifinió el concepto clásico de mascota afable con una ardilla que decía tacos, orinaba y se suicidaba al final del juego (en la versión original). Pese a sus excelentes críticas por su increíble nivel técnico, el último gran juego de **Nintendo 64** no contó con el apoyo de la compañía y el juego fracasó en ventas, al igual que ***Live & Reloaded***, la conversión a **Xbox**.

THE PUNISHER

Garth Ennis, guionista de comics, sabía que para hacer interesante al Castigador se precisa mucho humor negro y exagerar la violencia hasta hacerla irreal. Y así se aplicó al juego, con interrogatorios consistentes en sumergir al rival en una pecera de pirañas. Elementos que, por temor a sanción, **THQ** censuró de forma burda en la versión final, lo que no impidió al juego vender más de dos millones de copias.

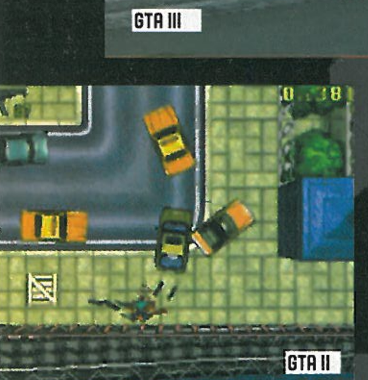
CENSURADO



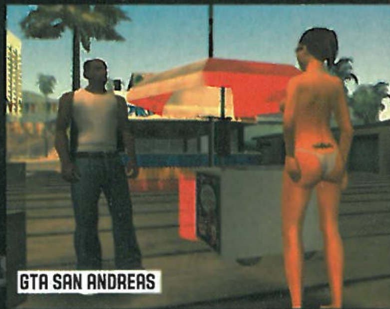

PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
LOS JEFES
QUEMAN RUEDA.
LOS "LOSERS"
MUERDEN
EL POLVO.
ATV OFFROAD FURY
CUANTO MÁS SUCIO SEAS, MEJOR
¿Quién dijo que correr fuera un juego? Machaca a tus rivales. Solo importas tú. Rompe las reglas. Y déjalos fuera. Si quieres ser el mejor, no basta con ser el primero en la meta, tienes que ser el único en llegar.
eu.playstation.com
3+
www.pegi.info



GTA III


GTA II


GTA VICE CITY


GTA SAN ANDREAS

GRAND THEFT AUTO

Algo tan divertido no puede ser legal

Asesinatos, tráfico de drogas, atracos a bancos... actividades muy reprochables para un videojuego. Con todo, las dos primeras entregas de *Grand Theft Auto* (1997 y 1999, **PSone** y **Dreamcast**) fueron polémicas por la insistencia de **Take 2**, más que por su repercusión pública. Pero hablamos de juegos con perspectiva cenital y gráficos poco detallados. Todo esto cambió con *GTA 3* (2001 - **PS2** y **Xbox**), la primera entrega totalmente tridimensional. El realismo de este título y la violencia de su desarrollo consiguieron dos efectos imperecederos.

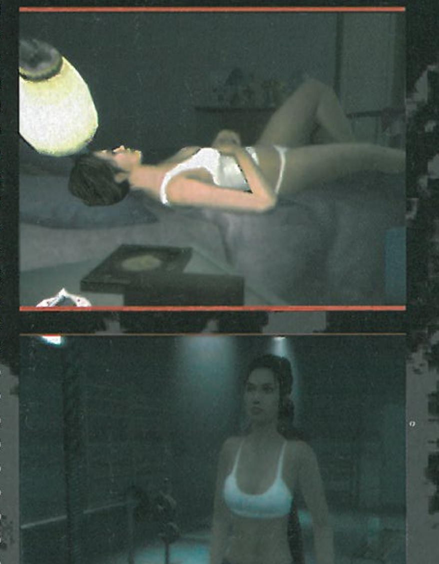
Por un lado, que los medios y los sectores más críticos siempre pasasen por alto que éste y otros juegos similares tienen una clasificación de edad que debería alejarlo de los menores. Por otra parte, *GTA 3* se convirtió en el comodín visual de todas las campañas de ataque hacia los videojuegos, en las que los medios repiten las mismas escenas del juego. En particular las de su mito favorito: «*GTA consiste en asesinar prostitutas*». En 2003, **William** y **Joshua Buckner**, de Tennesee, emprendieron una masacre que se saldó con dos fallecidos por disparos y varios heridos. Las familias de las víctimas, alentadas por su abogado, demandaron a **Rockstar, Take 2, Sony** y la cadena de venta **Walmart** por 246 millones de dólares. **Take 2** salió airosa al recurrir la demanda, pero habían creado a un monstruo: el abogado de estas familias era **Jack Thompson**, que cual héroe de tebeo juró venganza eterna contra los videojuegos. Mientras, la saga *GTA* rompe récords de ventas y puntuación crítica con cada nueva entrega. Siempre en el punto de mira, solo cabe esperar lo mejor y lo peor de *GTA IV*.

CENSURADO



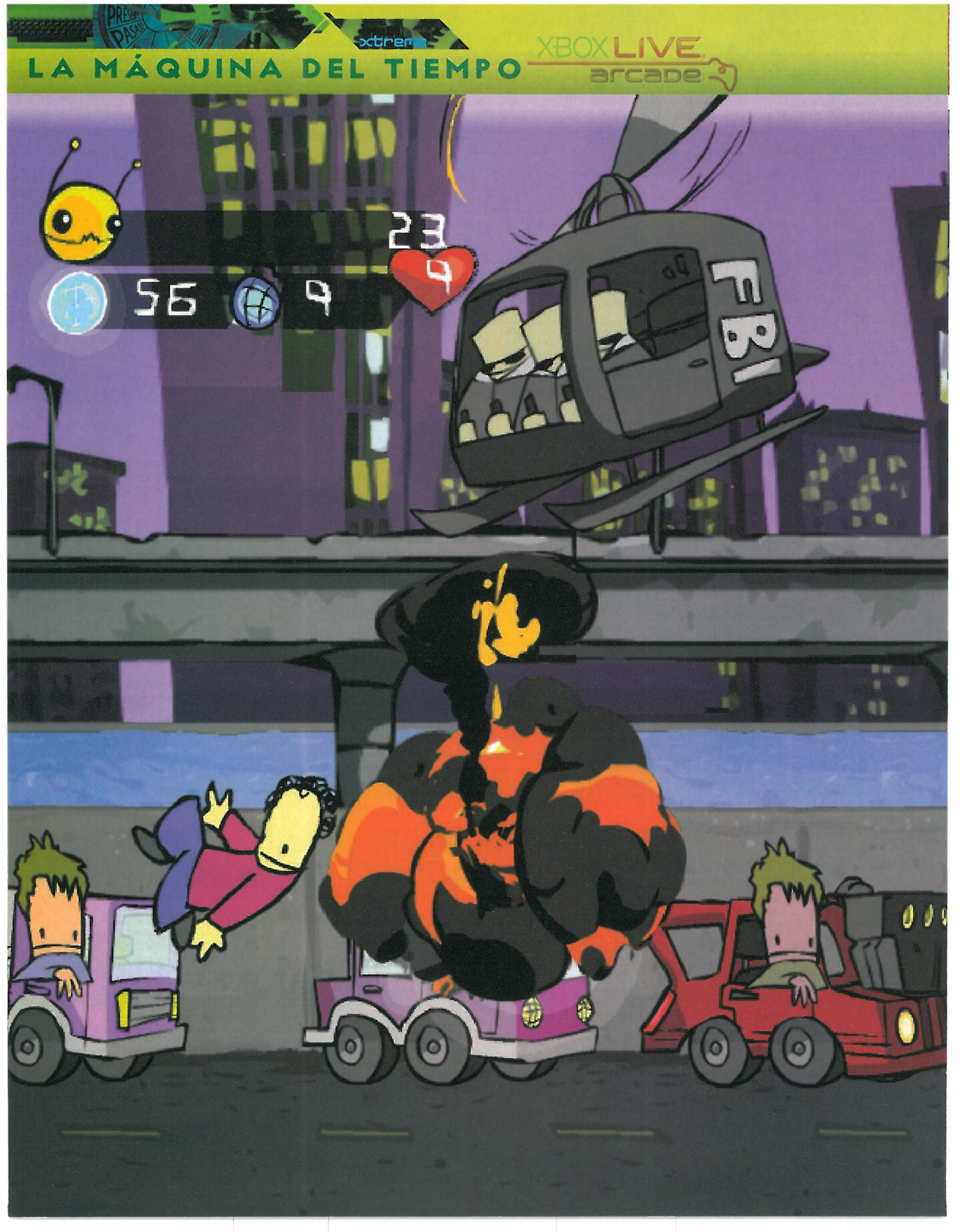
RULE OF ROSE

Este *survival horror* sigue las desventuras de Jennifer en un orfanato, regido por un grupo de niños de siniestras tendencias. Puede que el contenido erótico referente a menores fuese velado, pero bastó para que el juego no fuese editado en Estados Unidos, Reino Unido y Australia. En Europa, ***Rule of Rose*** salió a la venta, si bien **Franco Frattini**, ministro de Justicia de la UE, propuso nuevas leyes de control, así como la retirada del juego al contener éste escenas de niños enterrados vivos y sadomasoquismo, invenciones que fueron refutadas.



FAHRENHEIT

Conocido en Estados Unidos como ***Indigo Prophecy*** (2005), esta estupenda aventura topó con la pacata moral americana, que no podía admitir las secuencias interactivas de sexo entre Lucas, el personaje central, y dos protagonistas femeninas (nos salió fogoso el muchacho). Dichos minijuegos fueron eliminados, lo que contribuyó a que buena parte del argumento careciera de sentido en la versión NTSC. Sin olvidar que el propio final del juego, fruto de las prisas, casi fastidia el producto.


xtreme
XBOX LIVE
arcade
23
4
56
4
FBI



ALIEN HOMINID HD

Tras una fulgurante carrera de éxito en formato flash y como uno de los juegos old-school más recomendables de la pasada generación, Alien Hominid lleva unos meses convertido en uno de los mejores títulos de Xbox Live Arcade. La versión HD tiene, aparte de los sempiternos gráficos en alta definición y la posibilidad de formato panorámico, a la PDA: una ridículamente primitiva y excesiva avalancha de minijuegos en formato laberíntico que siguen creciendo y creciendo en el Bazar de Xbox Live Arcade a precios más bien nimios. Alien Hominid, en cualquiera de sus encarnaciones, es el único heredero coherente del trono de Metal Slug. Las reñidas y titánicas tablas de récords que adornan y completan la versión HD son solo la perfecta guinda para el pastel.



HAY CADA ELEMENTO SUELTO POR LOS AFTERS DE AL KHALID...

_JOHN TONES

CLIVE BARKER'S JERICHO

NO HABÍAMOS VISTO UNA EXPECTACIÓN A NIVEL INTERNACIONAL POR UN JUEGO PROGRAMADO EN ESPAÑA COMO LA QUE ESTÁ DESPERTANDO CLIVE BARKER'S JERICHO EN MUCHO, MUCHO TIEMPO

Los cínicos dirán que el responsable es **Clive Barker**. Creador de algunos de los monstruos más inquietantes del cine de terror moderno, los cenobitas de *Hellraiser*, así como autor de los *Libros de Sangre*, punto culminante de la literatura de terror moderna, su nombre ya no resuena con tanta firmeza como en la segunda mitad de los ochenta, pero su integridad artística sigue provocando interés en cualquier producto que exhiba su nombre. Los cínicos, decía, afirmarán que sin **Clive Barker** nadie le estaría prestando atención a ***Jericho***, lo cual es una verdad... a medias.

Jericho es un juego profundamente marcado por la personalidad de **Barker**, quizás más que cualquier otro basado en su obra o creado a partir de ideas y diseños suyos. Pero también es cierto que sin el buen hacer de **Mercury Steam** y el inteligente equilibrio que, de momento, percibimos entre la parte jugable y la puramente artística y conceptual, el juego no estaría levantando tanta expectación.

Vaya vida interior

Pero, ¿qué hace tan barkeriano a ***Jericho***? ¿El gore, la violencia, la ambientación? Para empezar, el argumento, que mezcla paganismo impío y mitología cristiana pervertida contando cómo Dios, antes de crear a Adán y Eva, dio luz a un ser no enteramente construido de luz ni de oscuridad, llamado Firstborn (habrá una traducción para este nombre, obviamente, quizás el Primero o el Primigenio, pero no hemos tenido acceso a ella). Perturbado por su existencia, Dios desterró a este engendro a una zona de la Creación llamada El Abismo. Aquí, este ser esperó pacientemente a que llegara el momento de reclamar la herencia que, poniéndonos tiquismiquis, hay que reconocer que es legítimamente suya. Este momento llega en momentos históricos especialmente turbios y sangrientos, es decir, en las guerras y conflictos armados: las Cruzadas, la Segunda Guerra Mundial, el Oriente Medio actual...

La primera vez que intentó alzarse, siete sacerdotes sumerios lo contuvieron y, desde entonces, un equipo de siete personas se ha encargado de detener al Firstborn en cuatro ocasiones, siempre pereciendo al lograrlo. Y siempre con epicentro en la ciudad en ruinas de Al Khalid. Ahora, la zona es un vórtice en

MEZCLAR EN UN ARGUMENTO AL HIJO PRIMIGENIO Y REPUDIADO DE DIOS Y VIAJES EN EL TIEMPO SOLO PUEDE DAR UN CABALLO GANADOR; CABALLO ZOMBI, PERO CABALLO AL FIN Y AL CABO

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **OCTUBRE 2007**

CLIVE BARKER'S JERICHO

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **EL HORROR DE LA CARNE ATORMENTADA**
_PAÍS **ESPAÑA** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **MERCURY STEAM**
_JUGADORES **VARIOS (AÚN NO CONCRETADO)**
_ONLINE **SI** _MODOS DE JUEGO **2**
_WEB **ES.CODEMASTERS.COM/JERICHO/INDEX.PHP**





VARIEDAD DE ENEMIGOS, PLOMO PARA TODOS Los enemigos, normalmente voluminosos y muy carnales, saben protegerse de los impactos con escudos o aprovechando el decorado.



¿TE SUENA DE ALGO? NORMAL: VICUS Y EL RESTO DE LOS ENEMIGOS DE JERICHO HAN SIDO EXTRAÍDOS DE TUS PEORES PESADILLAS_

el que se acumulan fragmentos caóticos de estas otras épocas en las que han combatido las diversas encarnaciones de los siete guerreros y, como es fácil suponer, al jugador le toca dirigir al nuevo equipo. Un grupo que, por cierto, no carece de su propio lado oscuro, personificado en el antiguo traidor Arnold Leach, sobre el que se irán desvelando datos conforme avance el juego.

Clive Barker's Jericho es un juego de acción con leves toques tácticos derivados del manejo simultáneo de los siete personajes que componen el Escuadrón Jericho. El jugador controla a uno de ellos, pero puede pasar fácilmente a cualquiera de los otros. Cada uno tiene asignado un arma principal y una secundaria para ataques de *melée* (con casos peculiares), y todos tienen poderes especiales, también con un empleo principal y uno secundario. Las características de cada uno cubren todo tipo de personalidades (lo que desarrollará numerosas subtramas relacionadas con el a menudo turbio pasado de los personajes) y equilibran los distintos poderes. Así, los personajes más débiles tendrán armas más versátiles o poderes más potentes, los más resistentes poseen armas más lentas o menos manejables, así como poderes más ofensivos. Las posibilidades, hasta llegar a siete, son amplísimas y, de hecho, el desarrollo del juego propiciará divisiones del equipo que impedirán acceder a todos los personajes: hemos jugado a niveles en los que controlábamos a tres, dos o incluso uno solo de los miembros del escuadrón.

Los siete magníficos

La beta de *preview* que ha llegado a nuestras manos está completa a un 75%. Falta, por lo visto, perfilar parte de la IA de los enemigos (que se lanzan ➲

EN CINCO LÍNEAS

Directamente salida de la mente de Clive Barker, una pesadilla turbia, horrorosa, impía y violenta.

QUÉ CUENTA

El Equipo Jericho es un grupo de soldados con poderes psíquicos que se reunen cada cierto tiempo para enfrentarse a una amenaza de origen divino que acabará con Todo.

SI FUERA UN PUZZLE SERÍA LA CONFIGURACIÓN DEL LAMENTO



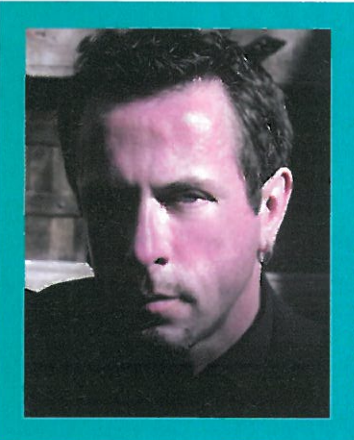




LOS CREADORES

MERCURY STEAM
Grupo de programación afincado en Madrid y que con este Clive Barker's Jericho bien puede conseguir el despegue internacional que se les resistió con su anterior título, el estimable Scrapland. A pesar de que la producción y concepción del juego es extranjera, la programación ha transcurrido en nuestro país.


MUY POSIBLEMENTE, AQUÍ DA COMIENZO UN QUICK-TIME EVENT. SI SOBREVIVES AL ASCAZO_



CHÚPATE ESA, TOM CLANCY

A diferencia de otros autores literarios que estampan su nombre en portadas de juegos como si fueran franquicias (pero sin el «como si fuera»), Clive Barker se ha implicado siempre a fondo en la creación de videojuegos inspirados en su obra. De hecho, es uno de los pocos escritores que no solo han generado juegos a partir de sus películas y libros (como Razas de Noche), sino que de su imaginación han salido títulos completamente originales, como el injustamente olvidado Clive Barker's Undying. No obstante, seguimos esperando un puzzle para PSP inspirado en la Configuración del Lamento.


LAS ARMAS SECUNDARIAS SERÁN PERFECTAS PARA LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO_

a lo kamikaze sobre el jugador) y mejorar la física de los objetos y decorados. Por lo demás, los brevísimos siete niveles a los que hemos jugado en **360** y **PS3** (virtualmente idénticos, aunque la versión de **PS3** parece levemente más oscura) estaban acabados. Aunque no hemos visto el esperado nivel ambientado en las trincheras de la Segunda Guerra Mundial, sí hemos deambulado por un palacio romano que el perverso villano Vicus ha transformado en una impía glorificación arquitectónica de dioses innombrables. Hemos visto también buena parte de los niveles medievales, en los que otro villano, el iluminado Maltheus, lanza contra el Escuadrón a los espíritus de los miles de niños muertos en la infame (y parcialmente real) Cruzada Infantil. Hemos visto *final bosses* absolutamente excesivos, duros de pelar y difíciles de mirar, como el propio Vicus, colgado de poleas con unas cadenas (la imaginería barkeriana a estas alturas es casi de dominio público, de todo lo que ha calado en la cultura popular macabra) y encantado de abrir sus entrañas para vomitar ríos de sangre sobre el Escuadrón, en un nivel acertadamente llamado Tripas.

No hace falta describir muchos más enemigos (auténticas almas en pena, espíritus torturados que se han vuelto a hacer dolorosa carne) para confirmar que estamos ante monstruos delirantemente barkerianos. El diseño ha corrido a cargo de **Mercury Steam**, pero partiendo de ideas y con la aprobación de **Barker**, con lo que el delicado equilibrio entre placer y dolor que convirtió a *Hellraiser* en el manifiesto de sadomasoquismo pop por excelencia está garantizado. Todos habitan en ese terreno tan propio de **Barker** en el que no se está ni vivo ni muerto del todo, una interzona a la que el argumento parece servir con fortuna. Si concepto y diversión conviven con igual suerte es algo de lo que hablaremos (junto con alguna sorpresa exclusiva) el mes que viene, cuando al fin probemos la versión final de ***Jericho***.



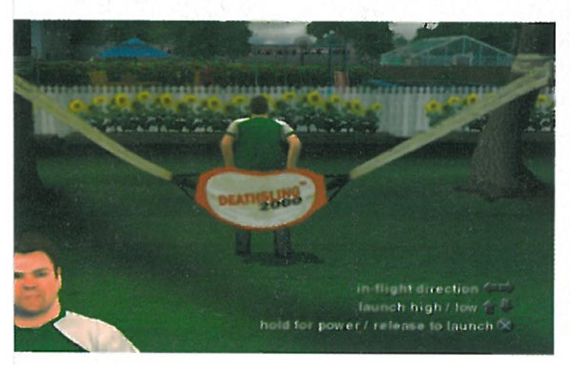

GRUPO ZETA
EXPO ZARAGOZA 2008
Windows Vista
Revista Oficial
100% LIBRE DE TECNICISMOS
LA REVISTA PARA EL ESTILO DE VIDA DIGITAL
5,90 €
COMPRAS DE VERANO
• Cámaras digitales
• Auriculares
• Videojuegos
• Kit inalámbricos
• Equipos MP3
FOTOS PERFECTAS
• TRUCOS PARA CONSEGUIR IMÁGENES INSUPERABLES
• ANALIZAMOS LOS MEJORES MODELOS Y ACCESORIOS
+ INTELIGENTE
20 CONSEJOS para agilizar la mente con tu ordenador
ACCIÓN Disfruta de la TV en tu móvil
WEB Crea un blog en sólo cinco minutos
Ganar dinero
Formas infalibles de aumentar tu saldo
Nº 5 • SEPTIEMBRE 2007 • 5,90€
Windows Vista
DVD-ROM
CD DVD BLU-RAY
Burning Studio
Programa Completo
6
• Graba todos tus ficheros multimedia fácilmente
• Compatible con el formato Blu-ray, capaz de guardar hasta 25 gigabytes por capa
• Una herramienta completa, potente y muy intuitiva
Todo lo que necesitas para Windows Vista 32 y 64 bits
Controladores, parches, utilidades...
Programa completo
MySlideShow 1.7
Programa completo
AllWebMenus Lite v4
La revista del usuario de Windows Vista
100% libre de tecnicismos
Revista + 7 programas completos
5'90 EUROS
Visita nuestra página Web: www.windowsvistamagazine.es













_JOHN TONES

JACKASS - THE GAME

ENTENDEMOS, COMPRENDEMOS Y HASTA PREFERIMOS QUE NO TODO EL MUNDO ESTÁ PREPARADO PARA DISFRUTAR DE JACKASS, LAS SERIES Y LAS PELÍCULAS. PERO... ¿QUÉ PASA CON EL JUEGO?

Jackass es uno de los programas conceptualmente más aguerridos de la historia reciente de la televisión. Nacido, casi por casualidad, como complemento circunstancial en forma de vídeo en el número 2 de la revista de skate *Big Brother Magazine*, se convirtió en uno de los programas más populares de la **MTV**. Generó *spin-offs* oficiosos y abundantes imitaciones (por no hablar de que marcó de forma indeleble la gramática visual y el sentido del humor de la Generación Youtube), pero ninguno de los sus imitadores supo replicar sus dos características más gloriosas. Primero, su sentido del humor disfrazado de idiotez pura, pero empapado de una poesía de la chorrada absolutamente única (es decir: ¿por qué meter la cabeza en un retrete cuando se puede introducir a una persona en un retrete portátil y darle la vuelta con una grúa?). Segundo, su gramática basada en el golpe, la contusión, el porrazo y el gemido de dolor (auténtico), que confiere al programa un ritmo atropiconado y con picos de interés basados en la autodestrucción.

Más allá del envoltorio

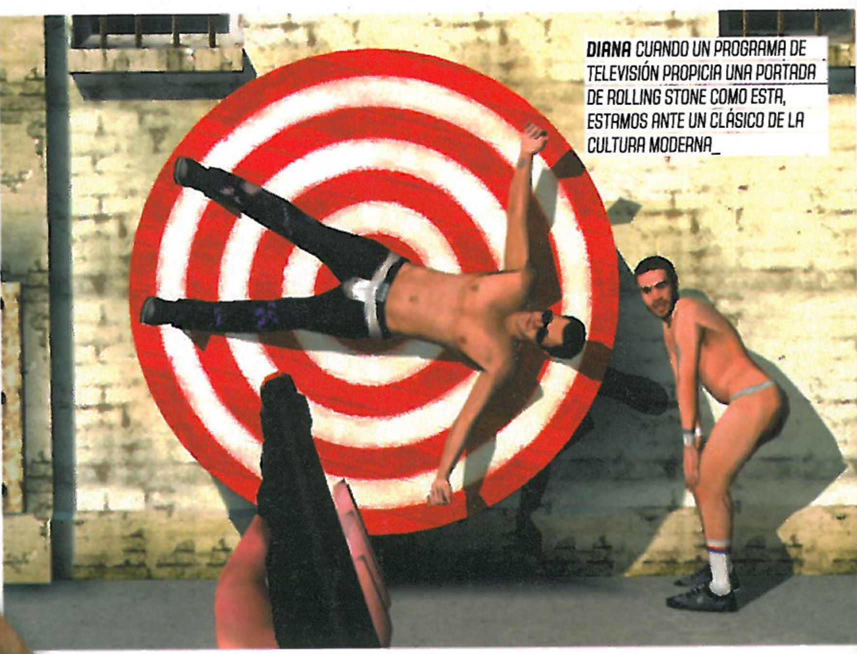
La pregunta subsiguiente es lógica: ¿es capaz un videojuego de conservar estas virtudes, cuando hemos visto (a través del exceso de violencia de *Dirty Sanchez* o la pérdida de sutilidad de *Viva la Bam*) lo sencillo que es que se esfume el equilibrio de factores que hacen grande a la serie original? Bueno, tras probar la beta de *preview*, lo que sí podemos asegurar es que los responsables de **Sidhe Interactive** se han empleado a fondo.

Por un lado, han contado con la colaboración directa del reparto íntegro de la serie, encabezado por el inefable **Johnny Knoxville**. Todos (**Steve-O**, **Wee-Man**, **Bam Marguera** y el largo etcétera de insensatos de rigor) han prestado voces e imagen y han hecho captura de movimientos (lo que en casos como el minijuego de baile protagonizado por Party Boy / **Chris Pontius** se nos antoja especialmente necesario). **Knoxville** y compañía también han aportado ideas en el desarrollo y diseño de las pruebas, perfilándolas y aportando ideas que solo pueden surgir de cabezas que, como las suyas, están más pallá que pacá.

Por otra parte, **Sidhe Interactive** ha respetado la estructura y naturaleza de la serie al dividir el título en minijuegos, del mismo modo

_GÉNERO **MINIJUEGOS AUTODESTRUCTIVOS**
_PAÍS **NUEVA ZELANDA** _COMPAÑÍA **RED MILE ENT.**
_DESARROLLADOR **SIDHE INTERACTIVE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.JACKASSTHEGAME.COM**





DIANA CUANDO UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN PROPICIA UNA PORTADA DE ROLLING STONE COMO ESTA, ESTAMOS ANTE UN CLÁSICO DE LA CULTURA MODERNA_

que el *Jackass* original estaba dividido en *sketches* independientes. Cada uno de estos niveles, que se desbloquean del mismo modo que muchos arcades de conducción (es decir, hay unas misiones mínimas que hay que cumplir en cada capítulo para poder pasar a los siguientes, hasta 35, pero conseguir todas las metas propuestas en cada uno es francamente complicado), se controlan de manera muy sencilla, normalmente sólo con el stick de dirección y un botón o dos de acción. Los hay de muy diversa naturaleza: puntería, carreras, habilidad... todo ello, por supuesto, tamizado por la peculiar visión del mundo de *Jackass*, donde cada esquina esconde la oportunidad de un nuevo golpe potencialmente grave.

Lo que sí hace el juego es disparatar los *stunts* originales, y veremos al reparto de la serie replicar en algunas ocasiones escenas clásicas (especialmente icónico es el disparo a **Johnny Knoxville** atado a una diana que gira, en lo que fue una mítica portada para *Rolling Stone*) y, en otras, exagerarlos hasta el infinito (la carrera de precisión con carritos al borde de un rascacielos, el descenso por calles de denso tráfico rodado en un cubo de basura). Si esa exageración (y el hecho de que el dolor de los *jackasses* virtuales no es real) quebranta o no la magia del original es algo que está por ver, pero de momento detectamos buenas ideas: el multijugador para **PSP** (*Jackass* siempre ha sido más divertido en grupo), las pantallas de carga (adornadas con los infrahumanos monigotes que explicaban las pruebas en la película *Jackass Dos. Todavía Más*) y el sistema de bonus por contusiones y heridas, que redunda en la idea de que en *Jackass* lo importante no es superar las pruebas, sino acabarlas en las peores condiciones posibles.

HABLA EL PRODUCTOR DE JACKASS - THE GAME

AARON RIGBY

«HEMOS CONSEGUIDO QUE EL JUEGO SEA DIVERTIDO TANTO SI SE CONSIGUEN LOS OBJETIVOS COMO SI NO...»



P: ¿Cómo tuvisteis la idea de un juego de Jackass?
R: La serie original fue la mayor inspiración: nos pareció sumamente enloquecida y creativa. La manera en la que el equipo de Jackass concibió el programa nos dio la oportunidad de crear las pruebas a partir de un gran número de sketches originales.

P: ¿El juego se basa en sketches reales o son completamente nuevos?
R: Casi todas las pruebas son originales. El factor de riesgo para las pruebas en el juego se ha elevado, ya que a pesar de que los chicos de Jackass son duros, posiblemente no sobrevivirían a algunas de las cosas a las que les sometemos, como lanzarse desde un rascacielos.

P: ¿Fue muy complicado crear un juego a partir de una serie de TV que no tiene argumento ni guión?
R: Sí, definitivamente. La historia era muy básica al principio, pero con la ayuda del casting de Jackass la hicimos más auténtica. Fueron ellos los que hicieron que el argumento funcionara, y sus voces las que le dieron humor y credibilidad al conjunto.

P: ¿El gran atractivo de Jackass es la espontaneidad. ¿Piensas que habéis tenido éxito traduciéndolo al lenguaje del videojuego?
R: Este tema ha sido un auténtico dolor. En la mayoría de los juegos, el éxito es el éxito: o consigues los objetivos o no. Jackass no funciona así. Los stunts en el programa eran divertidos tanto si conseguían el objetivo que pretendían como si fallaban por completo. Al traducir eso al juego teníamos que asegurarnos de que el jugador se divirtiera aunque no consiguiera los objetivos que se le pedían.

EN CINCO LÍNEAS

Colección de minijuegos basados en el revolucionario programa de search and destroy de MTV

QUÉ CUENTA

El jugador da vida al nuevo director de Jackass, después de que el último haya tenido una muerte gloriosamente ridícula. Su trabajo será filmar los stunts más salvajes.

SI FUERA UNA OBJETO SERÍA UN CRASH TEST DUMMY



LOS CREADORES

SIDHE INTERACTIVE
Compañía neozelandesa (la más grande del país, de hecho) que desarolla desde 1997 juegos para todas las plataformas del mercado, con especial atención a franquicias de éxito como Barbie. En 2005 lanzaron su primer juego no franquiciado, GripShift para PSP, que acabó apareciendo en la PS Store. Actualmente preparan el juego de la película Speed Racer.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2007**

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **ARCADE DE CONDUCCIÓN NOSTÁLGICO**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA RACING STUDIO**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SEGARALLY.COM/**

_CHIARAFAN

SEGA RALLY

VUELVEN AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS. NO, NO OS PREOCUPÉIS, NO TENDRÉIS QUE SOPORTAR OTRA VEZ AL NIÑO CABEZÓN. ES SOLO LA ACTUALIZACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA CONDUCCIÓN ARCADE DE MEDIADOS DE LOS NOVENTA...

Admirable, al menos desde mi humilde punto de vista, es la política que ha adoptado **Sega** en los últimos tiempos. En lugar de aferrarse a fórmulas añejas y desarrollos estrictamente nipones (como es el caso de alguna que otra histórica compañía nipona), han decidido abrirse al mundo y diversificar sus propuestas. Un ejemplo de ello es la adquisición de los británicos **The Creative Assembly**, creadores de algunos de los mejores RTS para **PC** y del genial *Spartan* y el próximo *Vikings* para consola.

El otro ejemplo, el que nos ocupa, también viene de la pérfida Albión. Un nuevo grupo de desarrollo formado por veteranos en esto de los juegos de conducción (responsables de, entre otros, la saga *Project Gotham*) se han encargado de la revitalización de uno de los mayores y más divertidos clásicos del género, ***Sega Rally***.

Desde que viera la luz en recreativa allá por el año 1995 ha cambiado mucho el panorama videojueguil, y está claro que la propuesta de entonces (apenas tres circuitos y el mismo número de vehículos), por muy divertida que resultara entonces, sería inaceptable hoy en día. Así, los responsables del juego han decidido tirar por el camino intermedio, al ofrecer una variedad mucho mayor en ambas categorías, aunque sin llegar tampoco a lo que estamos acostumbrados a ver en otros títulos del género.

Por lo que hemos podido jugar hasta ahora, parece que poco importará dado el enfoque que se le ha dado al proyecto: jugabilidad como la de antes, pero con más vehículos en pantalla. Sensaciones arcade cien por cien, derrapes a lo bestia y ese *feeling* que habíamos perdido entre tanto tuning, tanto simulador y tanta leche. Todo ello adornado, eso sí, de un apartado gráfico espectacular en ambas consolas, sobre todo en los imaginarios entornos y en las superficies espectacularmente deformables. Vuelven los buenos tiempos...

SEGA RALLY SE DESHACE DE LO PRESCINDIBLE PARA OFRECER UNA ORGÍA DE JUGABILIDAD SEMIAÑEJA



ASFALTO SERÁ LA SUPERFICIE MENOS FRECUENTADA EN EL JUEGO. VIVA EL BARRO!!!_







EN CINCO LINEAS

Actualización hi-tech y hi-def de una de las vacas sagradas de la época dorada de las recreativas.

QUÉ CUENTA

Contar cuenta poco, la verdad. Entre tanta carrera, tanta superficie embarrada y deformable y tanta belleza de escenarios no queda mucho espacio para la cosa narrativa...

SI FUERA UN COCHE SERÍA UN SUBARU IMPREZA



LOS CREADORES

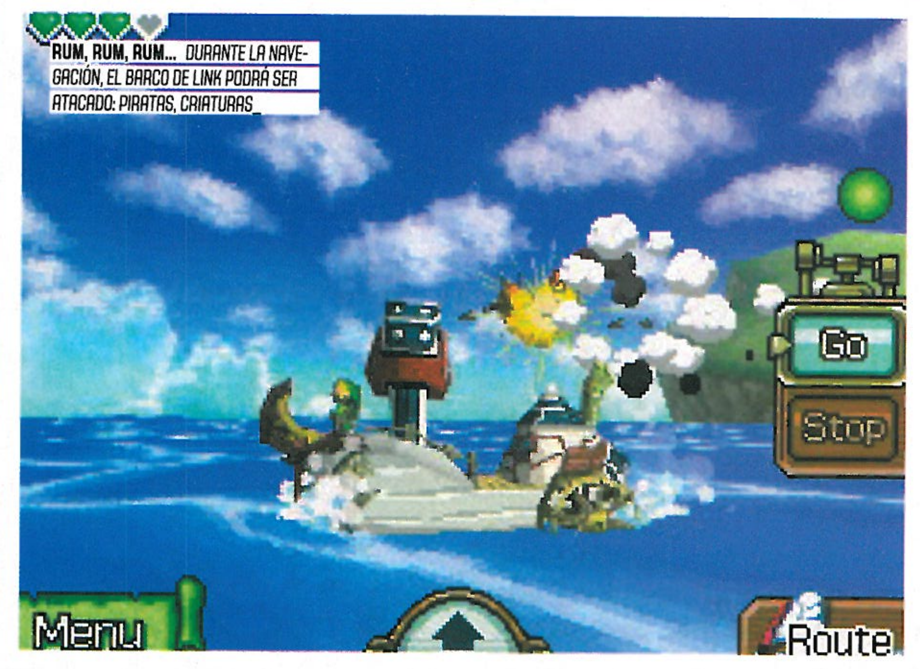
SEGA RACING STUDIO De la compañía del erizo azul poco hay que decir. Este grupo de programación en particular fue fundado hace un par de años cerca de Birmingham, Inglaterra, por expertos en el desarrollo de juegos de conducción. Este es su primer proyecto, y esperemos que no sea el último. También habrá versión PSP, aunque esa es obra de Bugbear, los de Flatout.



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
CARTOON NETWORK
CN
CARTOON NETWORK
¡BICHOS PEGAJOSOS!
DORAEMON VUELVE AL CINE
¡ENTRA EN LA ACADEMIA CARTOON!
DE EXCURSIÓN CON CAMP LAZLO
TUS COLEGAS TE ESPERAN
3,50 euros. Canarias 3,65 €
Nº 76 Septiembre 2007
PÓSTER
Y MUCHO MÁS...
CARTOON NETWORK
¡REGALO!
LOS BICHOS PEGAJOSOS
¡LÁNZALOS A LA PARED
Y VERÁS CÓMO SE DESLIZAN!
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



DE TEMPLO EN TEMPLO El punto fuerte será la exploración de diferentes templos, donde Link se enfrentará a varios jefes finales para acceder al Phantom Hourglass, y la conquista progresiva de un gran templo de varios y cada vez más complejos niveles.



RUM, RUM, RUM... DURANTE LA NAVEGACIÓN, EL BARCO DE LINK PODRÁ SER ATACADO: PIRATAS, CRIATURAS_





SEÑALES



1

ENERGÍA
Se pierde al recibir golpes o caer al mar, pero va aumentando al derrotar jefes finales.

2



ARMA SECUNDARIA
O herramientas. Desde la pala al boomerang, o las bombas. La activa se elige en un menú.

_STAN BY

THE LEGEND OF ZELDA
PHANTOM HOURGLASS

LA PRIMERA INCURSIÓN DE LINK EN NINTENDO DS ES UNA SECUELA DE WIND WAKER CON GUSTILLO A ANIMAL CROSSING.

Efectivamente, ***Phantom Hourglass*** es una secuela directa de *Wind Waker*. Aunque esto lo sabemos más por lo que nos cuenta **Nintendo** que por lo que hemos entendido de la versión japonesa con la que hemos podido tener nuestro primer contacto. Lo siento, muchachos, nuestros conocimientos de japonés siguen siendo los que eran: entre escasos y nulos.

Lo cierto es, no obstante, que tanto la introducción del juego como la misma ambientación -un archipiélago- son bastante elocuentes. La primera, de narratividad muy visual, sitúa a Link en el barco de Tetra buscando el Barco Fantasma, con lo que la ubicación de ***Phantom Hourglass*** en la a veces retorcida continuidad de *Zelda* es relativamente sencilla.

Link acaba cayendo al agua tras un accidentado encuentro con el buque en cuestión y aparece en la playa de una isla desconocida. Ahí conoce a una pequeña hada amnésica llamada Sierra (muy similar a Navi, de *Ocarina of Time*) con la que decide unir fuerzas. Comienza así la nueva aventura de Link en busca de Tetra, el Barco Fantasma y la memoria de Sierra, búsqueda que pronto se complicará un poco con la aparición de un misterioso artefacto, el Phantom Hourglass.

Nuevo soporte, nuevos controles

Esta nueva entrega de la serie recuerda rápidamente a *Wind Waker* en el apartado visual: gráficos 3D generados con *cel-shading* de



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
OCTUBRE 2007

_GÉNERO **AVENTURA TROTAMUNDOS Y MARINERA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO EAD**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.ZELDA.COM/UNIVERSE/GAME/PHANTOMHOURGLASS/**

ANIMACIÓN RÚSTICA

Algo en el estilo gráfico de Phantom Hourglass nos inquieta. Tal vez sea la mezcla del feísmo manga de Animal Crossing con un toque algo perturbador de animación polaca... Claro, que Wind Waker no era muy diferente.



ESGRIMA TÁCTIL Trazando un círculo con el stylus, Link asestará un golpe giratorio. Una línea recta supondrá una estocada.





estilo *cartoon*. La perspectiva es distinta, en cualquier caso -cenital durante la mayor parte de lo jugado-, así como buena parte de la mecánica, adaptada convenientemente al nuevo soporte, la **DS**.

Así, el hada Sierra hará las veces de puntero, con el que dirigiremos a Link por la pantalla apuntando con el *stylus*. ***Phantom Hourglass*** descarta el uso de botones de acción y cualquier actividad se realiza mediante la pantalla táctil, desde el movimiento a los ataques cuerpo a cuerpo. Lo cierto es que la maniobrabilidad de ***Phantom Hourglass*** nos recuerda en este punto a la de *Animal Crossing*: no tanto los movimientos de Link por el escenario como el uso de la pala para abrir agujeros en el suelo. Las similitudes son completamente evidentes.

Como *Wind Waker*, esta entrega tiene un carácter eminentemente marinero y buena parte del juego se pasa navegando a través de un archipiélago divido en cuatro cuadrantes, a los que se va accediendo conforme se consigue el pedazo de mapa correspondiente. Aquí, no obstante, el viento no es importante, así que no tendréis que soplar como posesos. Al menos no para navegar, ya que el bote que usará Link -el del Capitán Lineback- será un barco a vapor, pero sí para resolver algunos puzzles.

La interacción con el mapa parece otro de los puntos fuertes de este ***Phantom Hourglass***. Éste permanece siempre en la pantalla superior, pero puede bajarse a la táctil para hacer anotaciones. Lo cual es una pieza básica de la mecánica de *puzzles* y exploración del juego: a lo largo de la aventura, Link encontrará mapas y pistas que tendrá que anotar en su mapa, desde localizaciones de objetos o mecanismos importantes a algo más complejas rutas de navegación, por ejemplo. Lo cierto es que pese a su sencillez, o quizá precisamente gracias a ella, se me antoja un recurso realmente brillante.

Junto a los muchos diálogos y los ires y venires de Link explorando el mundo y obteniendo información, está también la inevitable acción. Link dispondrá de varias armas: desde la espada, que se emplea apuntando a los muchos Chuchus y enemigos varios para realizar el ataque o trazando el tipo de ataque que quiere hacerse, al boomerang -que permite dibujar complicadas trayectorias, otro puntazo a favor del control con el stylus- o las bombas.

Phantom Hourglass presenta un buen puñado de novedades en cuanto al control y, por tanto, interacción con los escenarios y resolución de *puzzles*, resultado de su acertadísima integración con **DS**. Pero lo más importante es que, de momento, engancha de lo lindo. Como los buenos juegos de aventura.

NOVEDADES EN EL CONTROL GRACIAS A LA PANTALLA TÁCTIL DE DS Y UNA MECÁNICA EXPLORADORA QUE SIGUE ENGANCHANDO

EN CINCO LÍNEAS

Acción, puzzles y exploración con el inequívoco sabor a Zelda integrado sabiamente en DS.

QUÉ CUENTA

Link se ha perdido en mitad del océano y solo recuerda la imagen de Tetra siendo tragada por un abismo. El Phantom Hourglass parece la clave para poner las cosas en orden.

SI FUERA UNA PROFESIÓN SERÍA CARTÓGRAFO



LOS CREADORES

NINTENDO EAD
Es la división Entertainment Analysis and Development de la compañía nipona, dirigida por Shigeru Miyamoto, y responsable de las grandes franquicias de la casa. Lo cierto es que Miyamoto no ha podido involucrarse todo lo que quería en Phantom Hourglass, ya que estaba muy ocupado con Twilight Princess.

_MELONGASOIL

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

COMIENZA LA NUEVA TEMPORADA CON LA ESPERADA ENTREGA 2008 DE PRO EVOLUTION SOCCER. «VIEJA» Y NUEVA GENERACIÓN SE DAN LA MANO A TRAVÉS DEL SIMULADOR FUTBOLÍSTICO MÁS AVANZADO DEL MERCADO.

El verano quema sus últimos días; atrás quedan las vacaciones, la playa, las fiestas... pero no todo van a ser malas noticias, sobre todo si te gusta el fútbol: la liga comienza en nuestro país y, más importante incluso, la nueva generación de simuladores de balompié preparan su aparición en el mercado. El título que pasó de ser un minoritario «*simulador japonés muy difícil*» a juego de fútbol por excelencia alcanza su madurez en **PlayStation 2** y mejora muchísimo lo mostrado el año pasado en la nueva generación (que no fue gran cosa, a decir verdad).

Novedades de nueva generación.

Con la llegada de la nueva generación, **Konami** se vio obligada a mejorar ciertos elementos de su saga para ofrecer una experiencia acorde con la potencia de **Xbox 360**, pero sin perder la esencia que caracteriza a *Pro Evolution Soccer*; está claro que el año pasado **Konami** no consiguió ni mejorar ni conservar la esencia de la saga, pero ***PES 2008*** supera con creces la tímida presentación del simulador en la nueva generación.

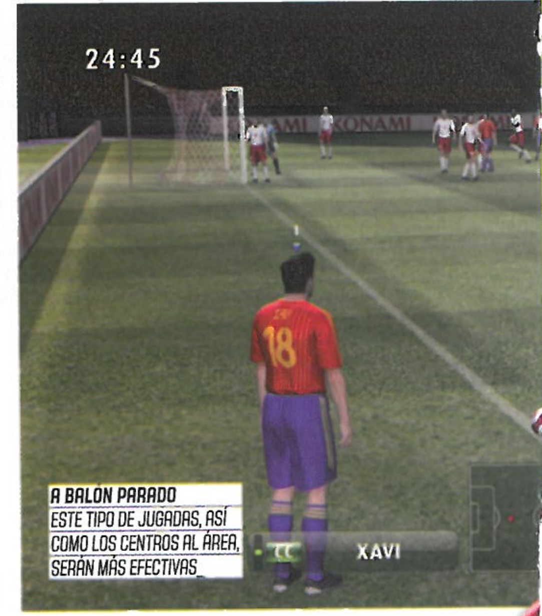
Para empezar, **Konami** ha conservado todos los Modos de juego (y al mismo nivel de opciones) de las versiones para **PS2**, con una completísima Liga Master y un editor de jugadores y equipos al que no le falta ni un solo detalle personalizable. Sobre el terreno de juego las cosas son muy diferentes, con respecto a la anterior entrega y al ***PES 2008*** de **PS2**; al fin **Konami** le ha dado la solidez al conjunto que no supo alcanzar con la primera entrega para **360**, creando un sistema de juego con no pocas diferencias con respecto a las entregas para **PS2**, pero conservando esa inconfundible jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga. Y si la dificultad es una de las características que se suelen potenciar con cada nueva entrega de *PES*, en **360** no se han quedado cortos, con un comportamiento extremadamente realista por parte de la CPU y una IA que aprovecha al máximo el nuevo sistema TeamVision, que aprende del jugador a medida que avanza el partido (será complicado marcar dos goles similares muy seguidos). **Konami** no nos lo ha puesto nada fácil.

Además, se han modificado gran cantidad de movimientos y rutinas ya aprendidas con anteriores entregas; por ejemplo, el uso del pase al hueco ha de ser utilizado, sobre todo, en campo contrario y cuando la recepción del balón parece clara, ya que de lo contrario cualquier jugador podría adelantarse y robar el esférico. La personalidad de cada jugador ha sido reflejada también en el juego con mucho realismo, con detalles como «piscinazos» en el área y exageradas protestas al árbitro, que en ambos casos se saldarán con tarjeta amarilla con casi total seguridad.

En lo que respecta a su apartado gráfico, **Konami** ha añadido decenas de pequeños detalles que hacen la experiencia de juego mucho más real. Algunos de ellos son los tirones de camisetas en los forcejeos o los dobleces que se producen de forma natural en las prendas de los jugadores dependiendo de su postura



INCREIBLE DETALLE... ... QUE, COMO DE COSTUMBRE, SOLO PODRAS APRECIAR EN LAS REPETICIONES_



A BALÓN PARADO ESTE TIPO DE JUGADAS, ASÍ COMO LOS CENTROS AL ÁREA, SERÁN MÁS EFECTIVAS_



VERSION PS2 EL APARTADO JUGABLE ES LO QUE LE DIFERENCIA PRINCIPALMENTE DE PRO EVOLUTION SOCCER 6_





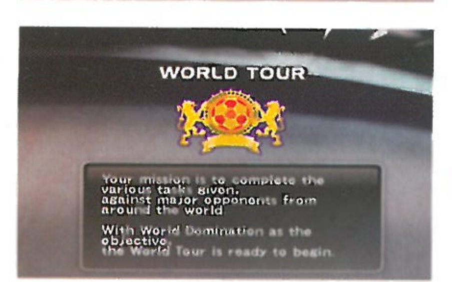
XBOX 360 • PS3 • PS2 • PSP • DS

_GÉNERO SIMULADOR DE FÚTBOL JOGA BONITO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KCE JAPAN
_JUGADORES 1-8
_MODOS DE JUEGO 10 _ONLINE SÍ
_WEB HTTP://WWW.KONAMI-PESCLUB.COM/



VERSIÓN COMENTADA





NUEVOS MODOS DE JUEGO

Las mejoras en la jugabilidad de esta nueva entrega no solo serán tangibles dentro del terreno de juego, ya que Konami ha incluido novedades en los Modos de juego ya existentes y ha introducido innovadoras modalidades. Mientras que la versión de nueva generación cuenta con versiones completas de los modos Liga Master y Edición, en PlayStation 2 podremos disfrutar del nuevo World Tour, en el que tendremos que cumplir ciertos requisitos en cada partido para pasar al siguiente.

LA VERSIÓN DE 360 AÑADE REALISMO Y CAMBIA SU DESARROLLO, CONSERVANDO LA ESENCIA PES

o movimiento. Por desgracia, el aspecto estirado que mostraban los modelos 3D en la primera entrega para **Xbox 360** se ha mantenido, aunque no resulte tan exagerado en este flamante ***PES 2008***.

Imposible mejorar la perfección.

Si bien parece lógico que **Konami** aún esté experimentando y descubriendo las posibilidades del *hardware* de **360**, todo parece indicar que la evolución de la saga en **PS2** se ha estancado; parece evidente que es imposible evolucionar de forma notable un título que alcanzó la perfección gráfica y jugable hace un par de años.

Aún así, y aunque hacen falta una buena cantidad de partidos para darse cuenta, **Konami** ha modificado algunas rutinas gráficas y jugables para mejorar la entrega para **PS2** de ***PES 2008***. El sistema TeamVision también se ha implementado en su IA y se han modificado algunas rutinas para equilibrar mucho más los encuentros; por ejemplo, es más complicado llevarse el balón pulsando círculo: es fácil quedarse tirado sin balón o, directamente, ser amonestado.

Ambas versiones comparten un completísimo Modo On-line, aunque por supuesto siempre será mejor el comportamiento de la red a través de Xbox Live. En lo que respecta a la actualización de las plantillas y la inclusión de los últimos fichajes, la versión de **Xbox 360** (a falta de probar, por supuesto, la de **PS3**) se lleva el gato al agua, aunque suponemos que esto será subsanado en las versiones finales del juego (las versiones analizadas son de mediados de agosto, casi dos meses antes de la aparición oficial de la versión final del juego); en el *PES* de nueva generación podrás alinear a Henry y Bojan en el Barça y a Metzelder y Pepe en el Madrid. Esperamos que los fichajes de última hora como Robben y Snijder sean incluídos en la versión final para todas las consolas, así como alguna que otra novedad tangible en el *PES* de **PlayStation 2**, quizá demasiado similar a la anterior entrega. Y ya solo nos falta *FIFA 08* para que empiece la fiesta...

EN CINCO LÍNEAS

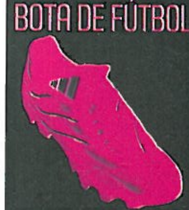
Séptima entrega del simulador de fútbol más vendido, jugado y aclamado del mercado.

QUÉ CUENTA

Más que lo que cuenta, que es más bien poco, lo que importa en PES 2008 es lo que aporta a la saga: nuevos modos de juego, nuevos elementos jugables, fichajes...



SI FUERA UNA PRENDA SERÍA LA MÁS SOFISTICADA BOTA DE FÚTBOL

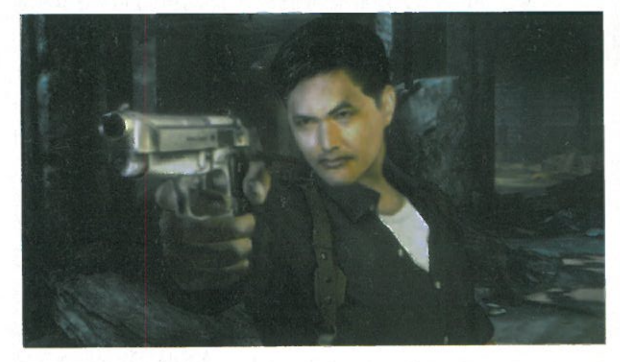


LOS CREADORES

KCE Tokyo
Tras dejar bien claro que Winning Eleven (PES) no tenía nada que ver con ISS, un arcade más simple desarrollado por KCE Japan, el grupo encabezado por Shingo «Seabass» Takatsuka ha puesto contra las cuerdas a gigantes como EA y su FIFA gracias a un adictivo desarrollo y un realismo sin precedentes en el género.



SISTEMA TEAMVISION
LA AVANZADA IA DE PES 2008 TE OBLIGARÁ A INNOVAR CON CADA JUGADA

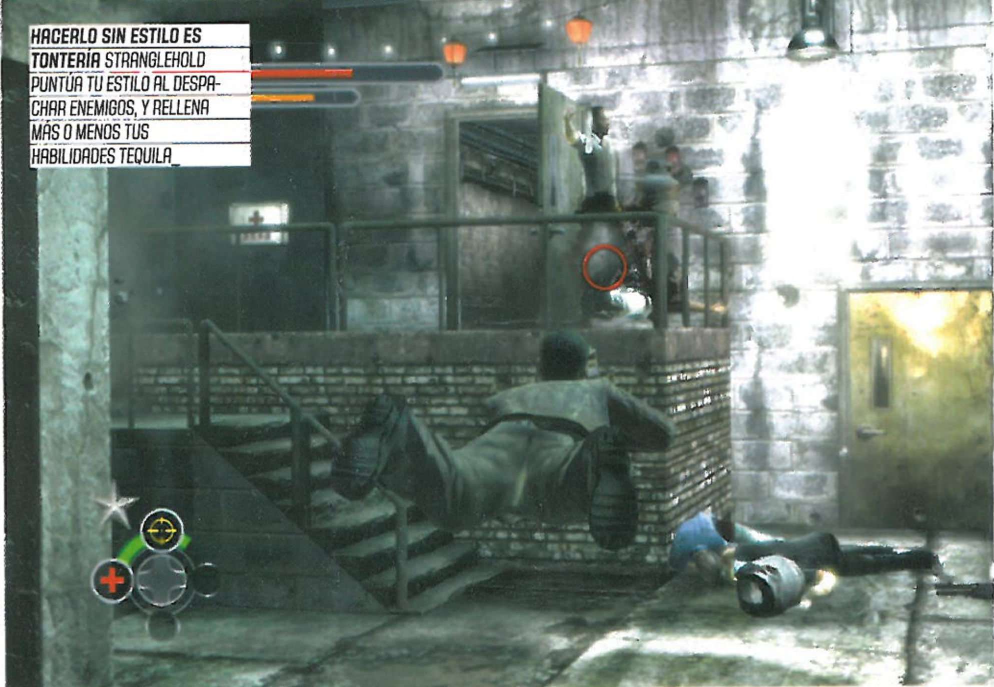












_STAN BY

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

EL INSPECTOR TEQUILA VUELVE CON SUS PISTOLAS INCANSABLES, SUS PALOMAS Y LA DESTRUCCIÓN MASIVA MÁS EXTÁTICA

Ya hemos podido catar en condiciones y con tranquilidad una preview muy, muy avanzada de ***Stranglehold***. ¿La primera impresión? Guau. ¿La sensación tras un buen rato de juego? Esteee... guau, pero...

Ultimate Chow Yun fat

Stranglehold impresiona desde el primer momento con sus *gimmicks slow-motion*, su acción desmelenada, su despliegue descomunal de destructibilidad y un ritmo intenso y con poca o ninguna tregua para el jugador. Pero hay que plantar los matices tal vez demasiado pronto.

La historia de esta seudo-secuela del célebre film de **John Woo** *Hard-Boiled*, gira en torno a *vendettas* personales, asesinatos de policías y triadas y mafias rusas buscándole las cosquillas al Inspector Tequila. Que a estas alturas todo hijo de vecino tiene claro que está interpretado por el mismísimo **Chow Yun-Fat**, quien ha participado en sesiones de captura de movimientos y ha doblado al personaje. Yo, personalmente, echo en falta también al gran **Tony Leung**, pero oye, esto ya es cosa mía.

Lo importante en ***Stranglehold***, de todos modos y de forma obvia, es la acción más que la chicha argumental. Y a modo de resumen podría decirse desde ya que el juego es como un compendio hiperhormonado de los grandes momentos y los clichés manieristas del cine de acción del director hongkonés (que, por cierto, también aparece en el juego como dueño de la tienda de extras del mismo). Tequila participará en un tiroteo tras otro, cada vez más exigentes conforme la curva de dificultad del juego sale disparada, que toman, abusan de y retuercen un poco la estética johnwooiana.

Tequila tendrá a su disposición varios tipos de armas: subfusiles, ametralladoras, escope-

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **ACCIÓN HONGKONESA ATOLONDRADA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY CHICAGO**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.STRANGLEHOLDGAME.COM/**





HARD BOILED

Me gustaría decir que si alguien no ha tenido todavía la oportunidad de ver Hard-Boiled, una película necesaria para cualquier aficionado al mejor Cine De Acción (no Acción De Chichinabo como La Roca), podría correr a por el DVD y engullirla antes de lanzarse de cabeza a rebozarse en la explotación que hace Stranglehold de sus hallazgos. Pero aún no ha salido la edición en alta definición. Solo queda una opción, que ya nos la sabemos todos, y tampoco da frutos fácilmente.

EN CINCO LÍNEAS

Buena parte de los clichés del cine de acción de John Woo en un videojuego intenso y puñetero.

QUÉ CUENTA

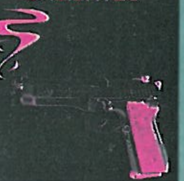
Un policía desparece y la mafia exige que un agente acuda solo a un punto de encuentro. Tequila se ofrece, claro, y comienza una escalada de vendettas y apocalipsis de plomo.





STAND-OFFS A LO LARGO DEL JUEGO TE TOPARÁS CON VARIOS DUELOS AL RALENTÍ CON MUCHA MALA LECHE_

SI FUERA UNA DEIDAD **SERÍA** EL DIOS POLICÍA DE LAS MANOS CALIENTES



tas y, cómo no, sus dos pistolas de toda la vida. Más importante que el arsenal son los movimientos especiales del personaje, el Tequila Time y los Tequila Bombs.

El primero es, ni más ni menos, que un *bullet-time* que el jugador puede activar prácticamente a voluntad. Mediante el uso de un gatillo, Tequila saltará por los aires mientras el tiempo se ralentiza, lo que facilita la esquiva, la precisión de disparo y la eliminación espectacularmente cinematográfica de cuantos enemigos permita la pericia del jugador. El mismo gatillo sirve para usar este *bullet-time* sobre buena parte del mobiliario: pasamanos, mesas, andamios derribados, postes caídos, carritos. Tequila los usará acrobáticamente para darle ese toquecito espectacular a su disparar incansable y hierático. Otro botón permite usar el Tequila Time como un ralentí más convencional, y además se activará él solito en según qué momentos, principalmente al toparse con varios de los malencarados mafiosos que le desean mal al bueno de Chow.

La duración del Tequila Time se mide mediante una barra que va llenándose a cuenta de los enemigos derribados. Éstos también contribuyen a ir completando el círculo de los Tequila Bombs, cuatro habilidades especiales que consisten en un botiquín que sana por pura fuerza de voluntad (Chow es mucho Chow), un disparo preciso (culpable de algunos de los momentos más espectaculares de Stranglehold, con enemigos retorciéndose según el lugar en que sean alcanzados), un arranque de furia desatada (munición infinita y breve inmunidad), y un ataque giratorio solemne y poético, palomas incluídas, que elimina a todos los enemigos en pantalla y al alcance.

Destruyendo y matizando

Gracias a estas habilidades, la acción es un conglomerado absolutamente espectacular de todos los lugares comunes del cine de **John Woo**. No podían faltar, pues, unos escenarios que contribuyan al elegante caos visual del director: prácticamente cada elemento escenográfico es destruible. Desde mesas y sillas al revestimiento de mármol de las muchas columnas, pasando por televisores, puestos ambulantes, tragaperras... Sin olvidar, por supuesto, un buen número de elementos volátiles. Un buen producto de acción es impensable sin unas cuantas explosiones bien traídas. En ***Stranglehold*** las hay, claro.

La acción, no obstante y pese a alguna distracción momentánea (como una fase en un helicóptero), es básicamente rutinaria. Los escenarios, hasta donde hemos visto, son muy lineales. Aunque claro, para eso están las habilidades de Tequila, para que cada cual se monte su propia coreografía. Más adelante, además, algunos niveles están organizados más en plan arena.

Sin embargo, más preocupante que la linealidad resulta la maniobrabilidad algo limitada que permite la cámara y la poca paciencia de los enemigos. Estos tienden a lanzarse como kamikazes, y la cámara es demasiado lenta cuando necesitamos recolocarnos rápidamente. En demasiadas ocasiones acabamos saltando con Tequila sin orden ni concierto, más por esquivar que por matar con elegancia hongkonesa. Algún escenario, además, favorece este caos no buscado. ¿Sensación o lastre real? La copia final nos lo dirá.

¿ESTRANGULADO POR SU PROPIA NECESIDAD DE ACCIÓN EXPLOSIVA Y DESENFRENADA?

LOS CREADORES

MIDWAY CHICAGO

Es el estudio original de la compañía americana, donde se realizaron todas sus producciones arcade. Hablar de Midway es hablar de la historia del videojuego ya que andan en esto desde los setenta: distribuidores en América de Space Invaders, Pac-Man, creadores de Ms. Pac-Man, Mortal Kombat...

FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2007**

PS3

_GÉNERO **ARCADE DRACONIANO**
_PAÍS **ALEMANIA/EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **FACTOR 5**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.US.PLAYSTATION.COM/LAIR/**




LOS PELOS COMO ESCARPIAS ALGUNAS DE LAS VISTAS QUE OFRECE EL JUEGO TE DEJARÁN SIN RESPIRACIÓN, OYE...





_CHIARAFAN

LAIR

EL EJÉRCITO DE DRAGONES DE FACTOR 5 PREPARA SU ASALTO A PLAYSTATION 3 CON TODO EL HYPE POSIBLE, Y MÁS...

En una reciente entrevista con los desarrolladores del juego durante la **Games Convention** (que no hemos cubierto por los pelos: toda la información en nuestro próximo número), confirmaron que su intención con el mismo era crear un arcade de vuelo «*orgánico*», y no solo sustituir a la nave de sus anteriores creaciones (*Rogue Leader* y *Squadron* para **GameCube**) por un dragón. Con esta afirmación, además, intentaban justificar una de las decisiones más arriesgadas que hemos visto en la historia reciente de los videojuegos. Y es que ***Lair*** se controlará sólo con el sensor de movimiento del Sixaxis, eliminando la opción de hacerlo con los sticks analógicos, como sí que era posible en betas anteriores del juego. Sin duda esto creará una experiencia mucho más genuina, aunque también requerirá un periodo de aprendizaje más largo de lo habitual. Aparte de este importante detalle, todo lo que compone el debut en **PS3** de los creadores del mítico *Turrican* destila magnificencia, casi megalomanía. Gigantescos escenarios creados con un gusto por el detalle y la belleza exquisitos, un diseño de criaturas realmente espectacular y una banda sonora que seguramente saltará de tu **PS3** a tu **Ipod**.

Sin duda es diferente a lo que hemos visto hasta ahora en consola alguna (queda por dilucidar si eso es malo o bueno), si bien es cierto que su jubabilidad bebe de otros arcades de vuelo anteriores, aunque introduciendo infinidad de nuevas mecánicas y una complejidad, tanto en su desarrollo como en su trama argumental, digna de elogio. No será un juego para todo el mundo, eso está claro...

EN CINCO LÍNEAS

Arcade de vuelo de fantasía en el que los aviones son sustituidos por dragones.

QUÉ CUENTA

En un mundo de espada y brujería devastado por los desastres naturales, dos reinos rivales se disputan la supremacía. Tú encarnas a una unidad de élite voladora.

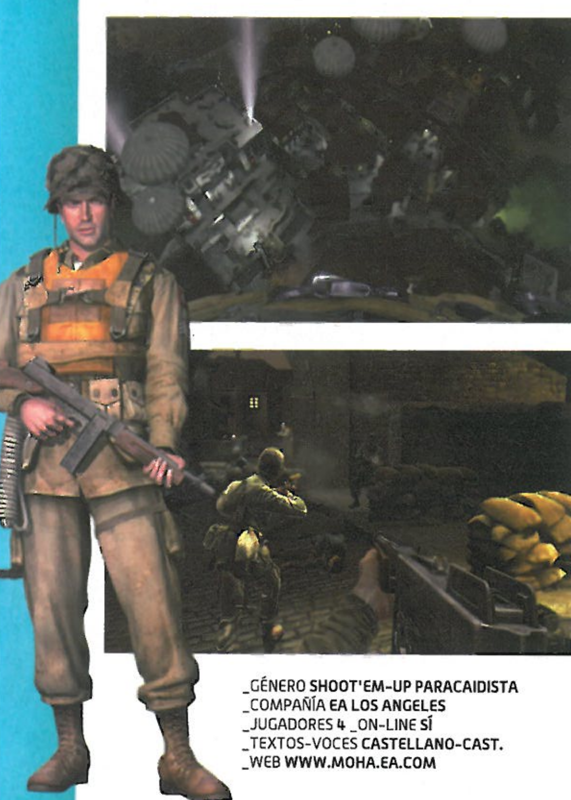
SI FUERA UNA GUERRA SERÍA VIETNAM

LOS CREADORES

FACTOR 5
¿Quién no se acuerda del mítico Turrican? Pues es una de las primeras creaciones de este equipo de desarrollo de origen alemán. Más recientemente se ocuparon de los arcades de vuelo de Star Wars para Nintendo 64 y GameCube.

PS2 • PS3 • XBOX 360





_GÉNERO **SHOOT'EM-UP PARACAIDISTA**
_COMPAÑÍA **EA LOS ANGELES**
_JUGADORES **4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CAST.**
_WEB **WWW.MOHA.EA.COM**

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

NUEVO CONCEPTO DE SHOOTER, EN EL QUE LA PUNTERÍA Y LA HABILIDAD CON EL PARACAÍDAS RESULTAN IGUAL DE IMPORTANTES

Si bien es cierto que tanto su desarrollo como su apartado gráfico resultaban más atractivos hace más de un año, cuando el juego fue anunciado oficialmente, os aseguramos que ***Medal of Honor: Airborne*** no ha perdido fuelle y todo el tiempo que hemos esperado su aparición le ha servido para coger impulso y llegar con fuerza a un género tan multitudinario como el de los *shoot'em-up*. La característica más original de ***Airborne***, que explota por enésima vez la Segunda Guerra Mundial, es la posibilidad de comenzar las misiones desde cualquier parte del nivel, dependiendo de nuestra pericia con el paracaídas. Por suerte, los saltos no son lo más importante de este nuevo MOH, ya que su ajustadísima curva de dificultad y lo bien que están coreografiadas cada una de sus batallas lo hacen especial. **_MELONGASOIL**

PSP

_GÉNERO **SHOOTER GALÁCTICO BULLANGUERO**
_COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS-VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.LUCASARTS.COM**

STAR WARS BATTLEFRONT

RENEGADE SQUADRON

REBELLION DA A LOS FANS DE STAR WARS BATTLEFRONT LO QUE QUERÍAN: MEJOR CONTROL Y ON-LINE PARA 16 JUGADORES

A Europa no llegará la nueva **PSP** blanca con la efigie de Darth Vader, pero al menos nos consolaremos con esta nueva y exclusiva entrega de *SW Battlefront* para la portátil de **Sony**, con la que **LucasArts** y **Rebellion** parecen haber escuchado las críticas hacia las entregas anteriores.

El control es mucho más accesible (algo que queda patente con solo jugar dos minutos), especialmente en el manejo de las naves (se han añadido el Halcón Milenario, el Tie Fighter de Darth Vader y la Slave I de Boba Fett). Se puede modificar hasta el infinito las características de tu personaje y participar con él en monumentales batallas *on-line* para 16 jugadores (Modo Intraestructura) y 8 jugadores (Modo Ad-hoc). Y ofrece sorpresas tan agradables como encontrarte en plena batalla al Almirante Ackbar o el cazarecompensas IG-88 (la tubería con patas). **_NEMESIS**



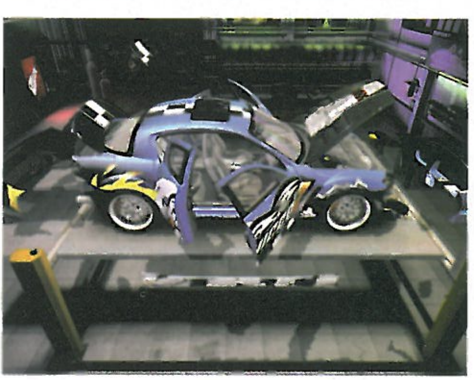






NINTENDO DS • PC • PS2 • PS3 • PSP





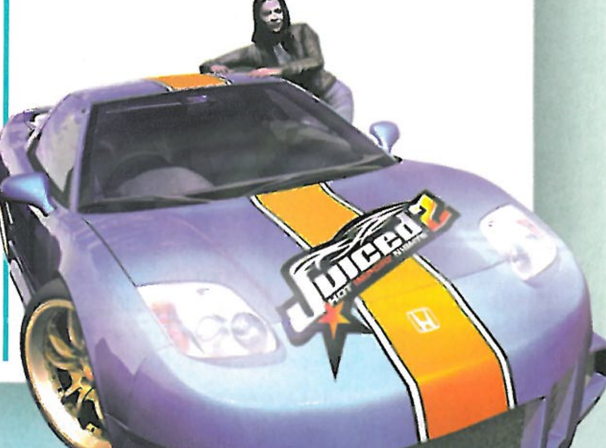
_GÉNERO **CONDUCCIÓN TUNERA**
_COMPAÑÍA **THQ**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.JUICED2HIN.COM**

JUICED 2

HOT IMPORT NIGHTS

UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA AL MUNDO DE LAS CARRERAS SEMILEGALES

Aunque la verdad es que en esta ocasión deben de ser legales del todo, pues esta secuela de *Juiced* llega con la licencia *Hot Import Nights*, la competición de amantes de la velocidad y el tuning más popular de Estados Unidos. En su paso a la nueva generación, el título de **Juice Games** presenta una sucesión de eventos de todo tipo (circuitos, derrapes, velocidad) que hay que ir superando para ascender en el escalafón. El control sigue fiel a lo que vimos en la primera entrega, con un uso y abuso del derrape que hace a veces del manejo un ejercicio de pericia extrema. Como novedad, la introducción del concepto «ADN del piloto»: tu forma de conducir determinará tu carácter. Además, juego *on-line* y un apartado gráfico remozado. **_CHIARAFAN**



NO HAGÁIS ESTO EN CASA TENER UN BIG DADDY ASÍ DE CERCA ES NUESTRA IDEA DE UNA NOCHE DE FIESTÓN. ESO EXPLICA MUCHAS COSAS_

_STAN BY

BIOSHOCK







RAPTURE. DONDE EL ARTISTA NO SUFRE LA PRESIÓN DEL CENSOR. DONDE EL CIENTÍFICO NO SE VE LIMITADO POR LA MORAL. DONDE TODO SE VA AL CARAJO Y ACABAMOS COSECHANDO NIÑITAS.

Fascinante, arrebatador, opresivo, hipnótico, gargantuesco, vacilón, divertido, terrorífico, referencial, inteligente, exhuberante, innovador... Revisando mis notas tras haber completado ***Bioshock***, los adjetivos se agolpan en mi cabeza. No soy amigo de dejarme llevar por el entusiasmo, pero conforme pongo los pensamientos en orden, más titánico se me antoja el resultado del trabajo de **Ken Levine** y su equipo de **Irrational Games**. A nivel gráfico -¡el agua!-, a nivel narrativo -con una historia conducida principalmente por el entorno en el que nos movemos en primera persona-, y a un nivel de pura y simplemente jugable. ¿Es ***Bioshock*** tan bueno como creo que es? ¿Puede suponer un antes y un después, a tenor de las notazas que está ya recibiendo en medios de otros países?

Bienvenidos a distopía

La llegada a Rapture tras el accidente de avión que deja al protagonista en mitad del océano resulta espectacular: calamares gigantes y ballenas azules entre edificaciones colosales en el fondo marino, misteriosos habitantes a la vista en pasarelas que comunican las construcciones y transmisiones de radio que podemos escuchar dentro de nuestra batisfera hablando, precisamente, de nuestra llegada. Una vez dentro de Rapture, la grandiosidad se torna en inquietud y terror ante los primeros contactos con los supervivientes de lo que pronto descubrimos como una ciudad arruinada. Un misterioso personaje, Atlas, se ofrece como nuestro guía radiofónico a cambio de unos favores, y comienza nuestro periplo entre restos de opulencia *art decó*, escombros y ciudadanos de Rapture sicóticos y violentos.

La historia de Bioshock es un recorrido hacia el conocimiento de la ciudad, su historia, su auge y su caída. La intención inicial de huida se convierte rápidamente en necesidad de saber y, de alguna manera, solucionar. Rapture fue fundada por un visionario, Ryan, con la intención de liberar al ser humano (a los que vivían allí, al menos) de las limitaciones de los sistemas sociales conocidos, creando uno nuevo, utópico, ideal, sin barreras a la creación, el comercio y la investigación. Los avances científicos y el descubrimiento del ADAM, una sustancia que permitía maravillosas mutaciones, acabaron por sumir a Rapture en una crisis ideológica: surgieron dos facciones con planteamientos irreconciliables y la escalada de violencia resultó imparable. Ryan acometió medidas cada vez más restrictivas (entre ellas,



BIOSHOCK 18+

XBOX 360

_GÉNERO SHOOTER PASADO DE PLÁSMIDOS
_PAIS E.E.U.U _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR IRRATIONAL GAMES
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.2KGAMES.COM/BIOSHOCK

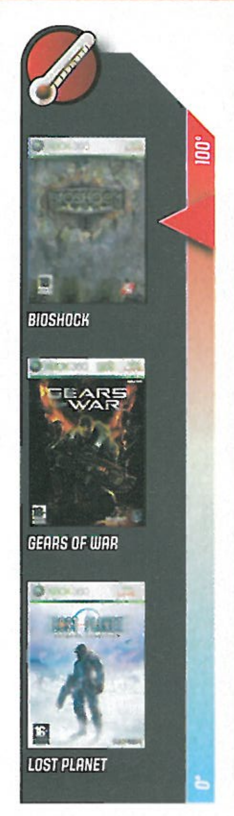
ACTORES ALUCINADOS MUCHOS DE LOS PERSONAJES QUE ENCONTRAMOS EN RAPTURE ESTÁN ANCLADOS EN UN PELIGROSO DELIRIO PERSONAL_

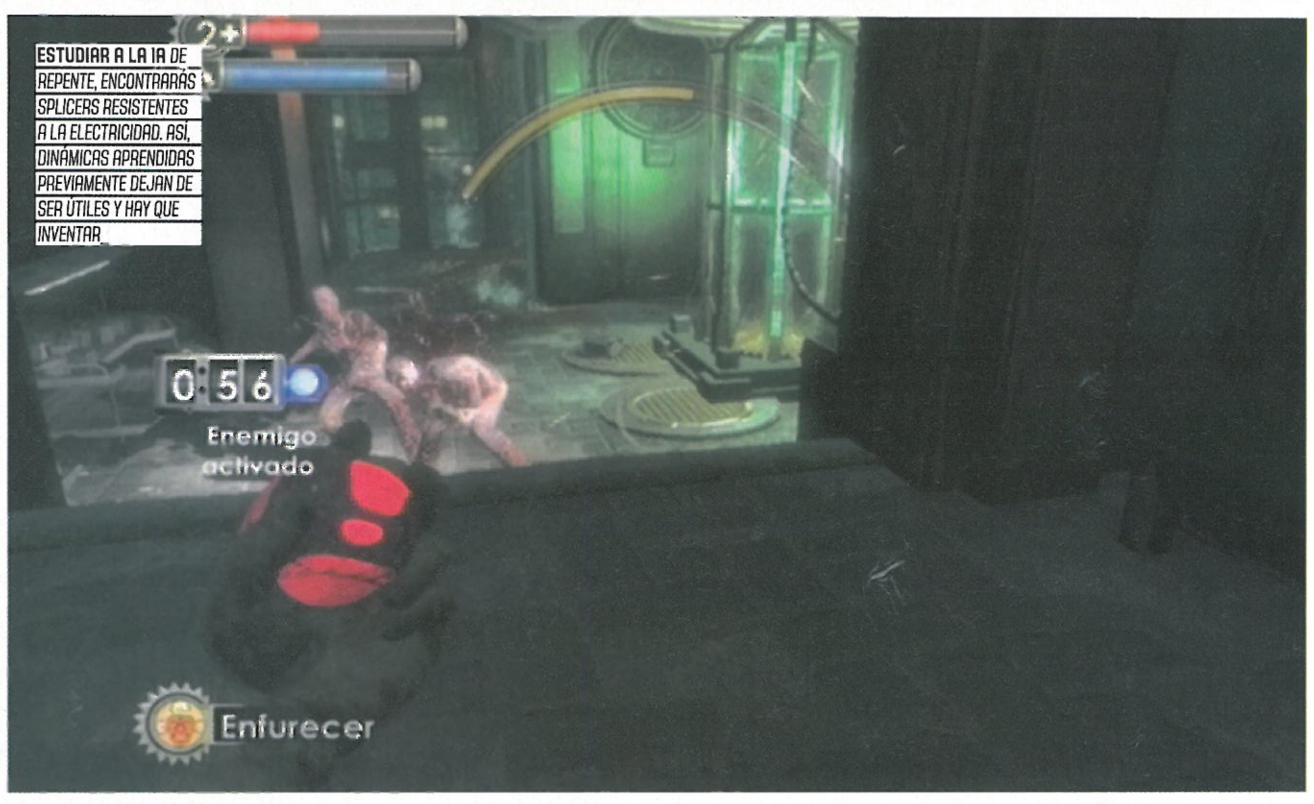
ONE MAN ARMY A la izquierda, el arsenal del que dispondrás bien entrado el juego. Más allá, una útil selección de plásmidos_

la pena capital por practicar contrabando... de biblias, por ejemplo), y se enfrentó a Fontaine, líder de los Parásitos (como los llama Ryan). Éstos, abiertos al contacto con el mundo exterior y con ideas propias sobre el uso del ADAM y en qué dirección debía avanzar Rapture, se volvieron cada vez más radicales.

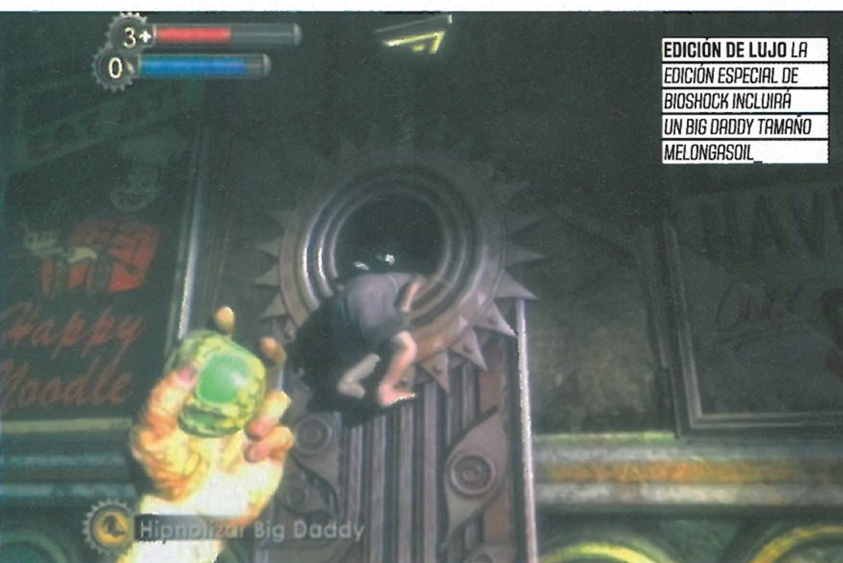
Lo auténticamente bello en ***Bioshock*** es que esta historia, más que por los actores de la narración, sumidos la mayoría en sus propios delirios post-apocalípticos, y solo realmente explícitos y directos en contadas ocasiones, está contada por la propia Rapture. A través de las estancias, su mobiliario, sus cadáveres, sus habitantes desquiciados y verborreicos, y, también, de una serie de diarios grabados que vamos encontrando, desvela la tragedia de una utopía que no pudo ser. Para variar.

La historia de Rapture es intensa, dramática, ambigua y, muy a menudo, alegórica. No debería sorprender que entronque tan obvia-





ESTUDIAR A LA IA DE REPENTE, ENCONTRARÁS SPLICERS RESISTENTES A LA ELECTRICIDAD. ASÍ, DINÁMICAS APRENDIDAS PREVIAMENTE DEJAN DE SER ÚTILES Y HAY QUE INVENTAR_



EDICIÓN DE LUJO *LA EDICIÓN ESPECIAL DE BIOSHOCK INCLUIRÁ UN BIG DADDY TAMAÑO MELONGASOIL_*



CONDENADAMENTE INTELIGENTES He visto Big Daddies refugiados tras una puerta para evitar una alfombra de minas, esperando que yo dé el primer paso. O esperando a que asome la cabeza buscando ángulos muertos a mi posición_

CAMINAR POR LA ARRUINADA RAPTURE SUPONE ENCONTRARSE CON UN PEDACITO DE PÚTRIDA Y AMENAZANTE TRAGEDIA EN CADA ESQUINA

➲ mente con una nutrida tradición de relatos distópicos, y que incluya una buena parte de sus lugares comunes. Sí sorprende, en cualquier caso, su solidez, su narratividad tangencial, su detallismo casi obsesivo y una capacidad emotiva apabullante, involucrando anímica y moralmente al jugador a cada paso. Pero en Rapture hay mucho más.

Arsenal creativo

El jugador de ***Bioshock*** cuenta con un repertorio casi obsceno de opciones para sobrevivir a Rapture. Además de un buen número de armas (ocho), el jugador pronto tiene a su disposición un arsenal creciente de plásmidos, aplicaciones prácticas del ADAM que otorgan habilidades como piromancia, telequinesis, la capacidad de congelar enemigos o lanzarlos por los aires en torbellinos de viento, enfurecerlos, hipnotizar Big Daddies, convertirlos en objetivo inmediato de sistemas de seguridad. Además encontrará tónicos que mejoran el físico, las habilidades de combate y las de pirateo.

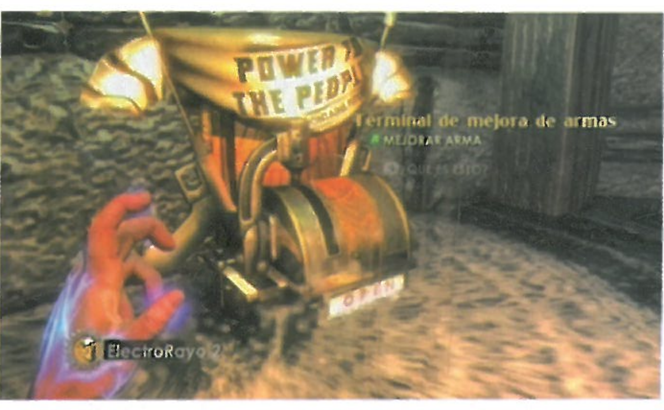
Es ésta otra de las opciones interesantes: *hackear* los numerosos sistemas de seguridad para que funcionen en nuestro provecho (cámaras que nos dejan en paz pero envían bots contra los *splicers*, torretas que vigilan un perímetro para nosotros, etc.). Además, podemos cosechar o liberar Little Sisters -pasando por encima del Big Daddy- para obtener ADAM con el que comprar plásmidos, tónicos o nuevas ranuras para su uso. Y emplear máquinas expendedoras (pirateables) para comprar objetos, construir otros o mejorar armas.

Las variables son enormes. Aplicadas a la acción, los resultados son tan variopintos como la creatividad de cada jugador: charcos de combustible como trampas ígneas, devolver granadas con la mente, usar Big Daddies como guardaespaldas, enfurecer masas de *splicers* y observar cómo se matan entre ellos.

Rapture emergente

Hablar de ***Bioshock*** es hablar de jugabilidad emergente. Nada novísimo, pero pocas veces implementado con tanta pasión y acierto. Las







BIOSHOCK ES LA PRIMERA GRAN MUESTRA DE LAS DIMENSIONES QUE ALCANZARÁ EL JUEGO EMERGENTE EN LA NUEVA GENERACIÓN

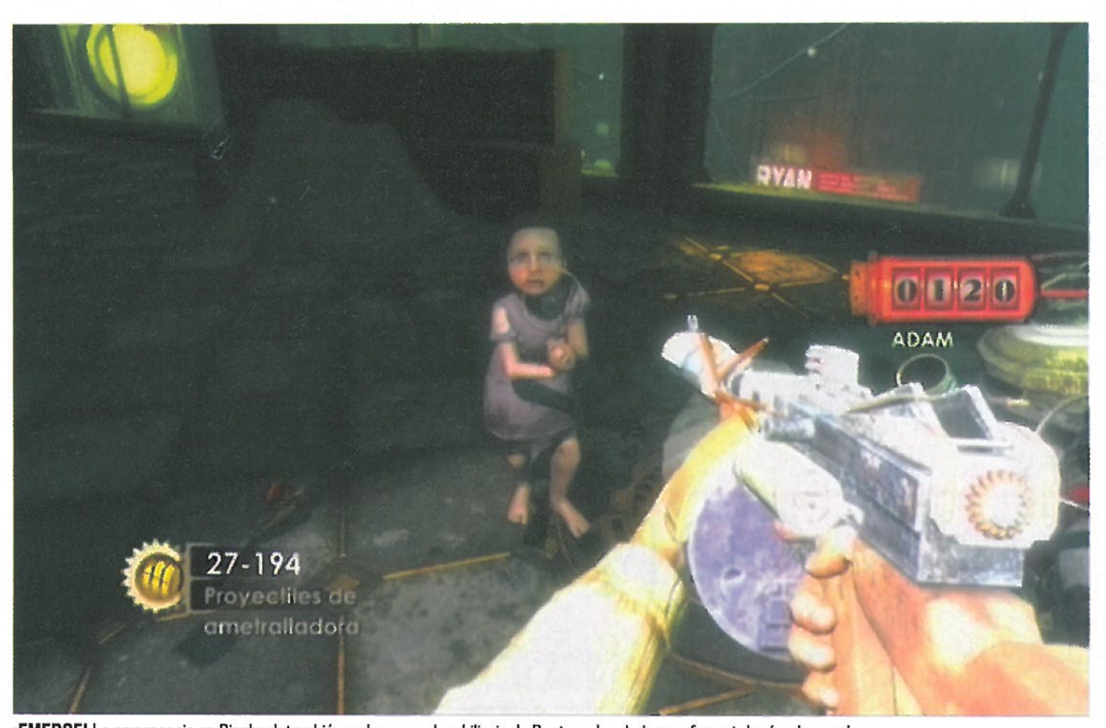


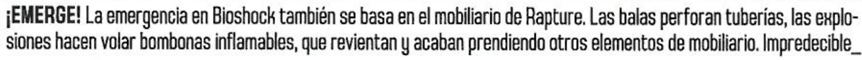
EN TRES PANTALLAS

EL GRAN DILEMA. Esta disyuntiva es el objetivo último: cosechar o rescatar_

CUAL TURISTA. Con la cámara se obtienen bonificadores y tónicos _

THE BODYGUARD. Hipnotiza, úsalo y cuando sólo quedéis dos, mátalo_




¡EMERGE! La emergencia en Bioshock también se basa en el mobiliario de Rapture. Las balas perforan tuberías, las explosiones hacen volar bombonas inflamables, que revientan y acaban prendiendo otros elementos de mobiliario. Impredecible_



muchas opciones del jugador no tendrían interés si su impacto en el entorno fuera convencional y previsible. La IA que puebla Rapture presenta sus propias motivaciones y comportamientos: todos los habitantes buscan ADAM, y eso genera relaciones entre ellos que hay que explotar. Además, se comportan de forma inteligente en combate, buscando curarse en botiquines expendedores, refugio de las llamas en el agua, etc. Todo esto genera situaciones que dependen, única y exclusivamente, no de un guión, sino de las decisiones del jugador y la iniciativa de la IA, y de cómo unos interactuan con otros y qué efecto tiene esto sobre el escenario. La idiosincrasia de Rapture, desde lo superficial a lo más complejo -reacciones, relaciones-, se incorpora pues al arsenal del jugador.

Lo que subyace son una serie de mecánicas conectadas indirectamente de forma brillante, que el jugador ha de emplear proactivamente para encontrar dinámicas útiles de forma creativa. Y lo que trasciende, un mundo vívido y cautivador, quedará grabado a fuego.



¡HACKEAD, MALDITOS! LAS TORRETAS Y LAS CÁMARAS, ESPECIALMENTE, PUEDEN SER TUS MEJORES AMIGOS_

CONCLUYENDO: No es ADAM todo lo que reluce: el final es atropellado; la pelea final, convencional. Pero Bioshock sentará las bases, sin duda, de una forma de diseñar mecánicas y dinámicas que por fin puede ser explotada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,4	9,6	9,6	9,4		9,6



EL PODER DE LA AMISTAD
SHU Y SUS COLEGAS SON EL ÚLTIMO BASTIÓN CONTRA EL MAL_

_BEN REILLY

BLUE DRAGON

100°

BLUE DRAGON

ENCHANTED ARMS

FINAL FANTASY XI

0°

EL MEJOR JUEGO DE ROL DE XBOX 360 CONFIRMA A SAKAGUCHI, UEMATSU Y TORIYAMA COMO VERDADEROS FABRICANTES DE OBRAS MAESTRAS

¿Qué futuro le espera a **Xbox 360**? ¿Una fiel base que sustente a la consola o un declive progresivo? Hacer apuestas en este sector es cada vez más arriesgado, pero hay una certeza: pase lo que pase, los jugadores saldremos ganando. Y lo haremos gracias a juegos como ***Blue Dragon***, un Título Imprescindible, con mayúsculas, que sólo puede mejorar en esos preciados viñedos donde maduran los grandes juegos año tras año.

La Triple Entente Rolera de **Sakaguchi**, **Toriyama** y **Uematsu** despertó con su unión tantas expectativas como suspicacias, en particular al tratarse de un proyecto para una consola de recepción discreta en Japón. En esta tesitura, este comité de sabios iba a ser cuestionado tanto si creaban un producto de originalidad arrolladora o una obra de desarrollo clásico. Así que estos tres colegas optaron por hacer lo que mejor conocen, y tras dos años de desarrollo y un guión escrito al alimón por **Sakaguchi** y **Toriyama**, redoble de tambor, se corre el telón y nos encontramos con...

Estas son mis referencias

Shu, Kluke y Jiro afrontan una vida de limitaciones en su poblado, azotado cada diez años por los Tiburones de Tierra. Hartos de la pasividad de sus mayores, los chavales deciden afrontar por sus propios medios la amenaza. Al hacerlo reciben una bendición y una condena: obtienen las Sombras Azules, unos espíritus de enorme poder, pero también entran en contacto con el pérfido emperador Nene, un archivillano en el sentido más clásico de la palabra: genocida, despiadado y con destructiva sed de poder. Y feo como un pecado.

Ni *Final Fantasy* ni *Bola de Dragón*. El título que mejor evoca ***Blue Dragon*** es *Chrono Trigger*. La obra cumbre de **Sakaguchi** y **Toriyama** tiene ecos en el juego de **Mistwalker**, y para bien. Es agradable recuperar arquetipos del rol, como el líder valiente pero precipitado, la chica en apuros, la muchacha de carácter duro pero interior vulnerable o la mascota carismática. El carácter juvenil y desenfadado de los personajes es el contraste perfecto a los momentos más dramáticos del juego. Frente a amenazas mortales y pérdidas irreparables, quienes eran unos chavales en busca de aventuras tienen que dar el gran paso de afrontar su destino. Y así, el jugador recorre el mismo camino que estos héroes.

Clásicos básicos

Sí, los combates son por turnos, pero **Hikaguchi** ya peina canas y no se limita a ofrecer un sistema clásico. Al explorar los ilimitados escenarios del juego puedes ver a los enemigos en todo momento, para así evitarlos o luchar contra ellos de forma abierta. Pero hay más: al presionar el gatillo derecho del pad se activa el Radio de Combate, gracias al cual se puede elegir contra qué enemigos combatir: uno sólo, un grupo de criaturas idénticas o monstruos de distintas categorías, lo que puede derivar en luchas entre los propios

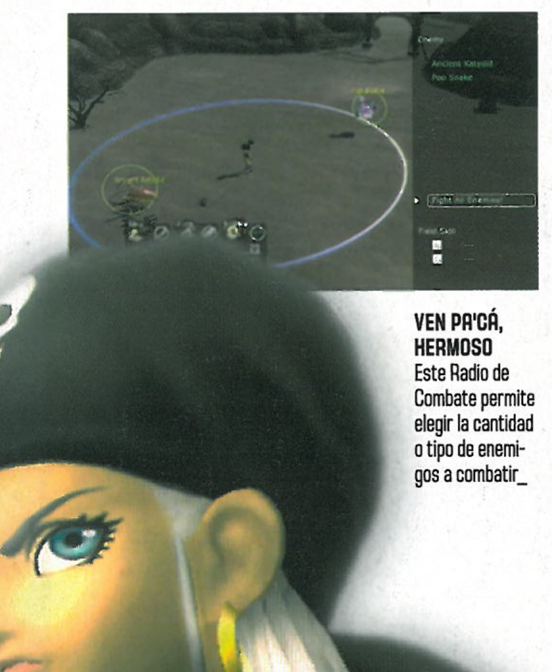


_GÉNERO **ROL DE PURA CEPA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **MISTWALKER**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.BLUEDRAGON.COM**



ME HE TRAIDO A UN AMIGO
LAS SOMBRAS AZULES PARTEN EL BACALAO CONTRA LOS JEFAZOS_





VEN PA'CÁ, HERMOSO
Este Radio de Combate permite elegir la cantidad o tipo de enemigos a combatir_



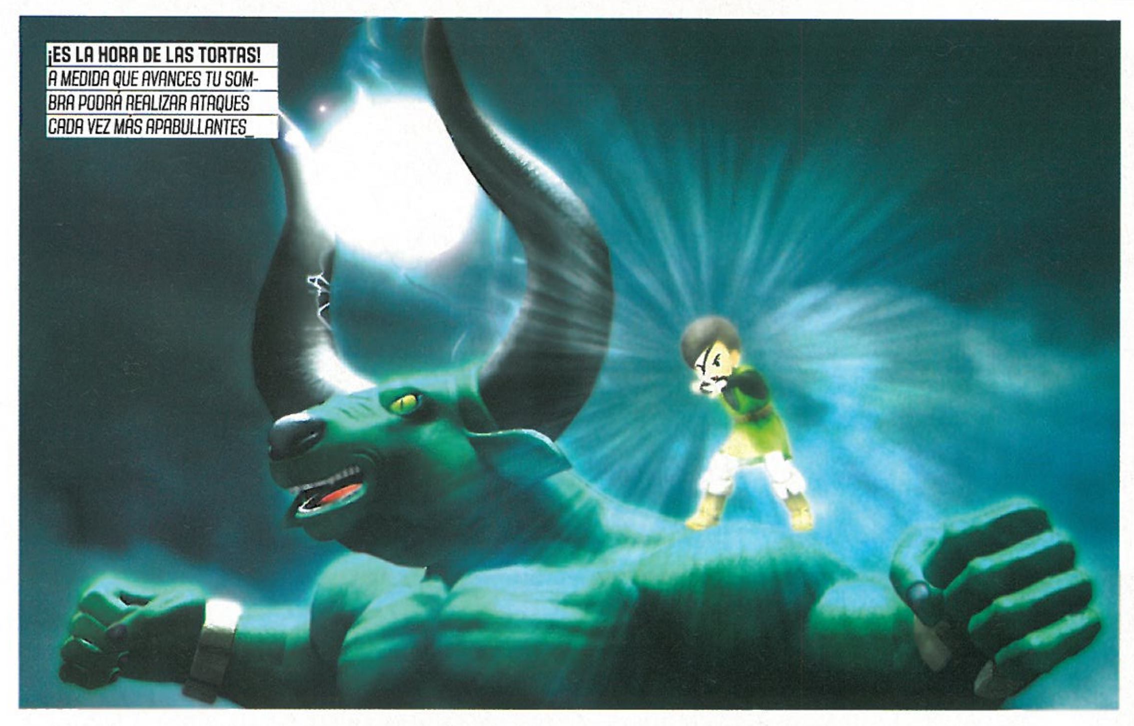
EN BLUE DRAGON LOS ELEMENTOS CLÁSICOS DEL ROL SE COMBINAN DE MANERA MAGISTRAL

enemigos. **Sakaguchi** es perro viejo, pero el jugador ha de serlo aún más: esta liber-tad permite evitar a cualquier rival, pero con ello se pierden puntos de experiencia esenciales contra los jefes finales. Y si hablamos de un juego que se expande en cuatro DVDs, es preciso recurrir a todas las mejoras posibles para llegar al final, o incluso a tretas como lanzar bombas que paralizan a los enemigos o atacarles por la retaguardia. El clasicismo se destapa como un regalo para los jugadores con gusto, ganas y paciencia, y se les recompensa con una historia fabulosa. Nerviosos absteneerse.

Shu y compañía mejoran sus atributos al acumular experiencia, y pueden equiparse con diversos accesorios para mejorar sus capacidades. Pero las Sombras son los machacas del juego, dado que son ellas las que combaten y usan técnicas o hechizos. De ese modo, el flexible sistema de Clases se aplica a estos *alter-ego* azules. Cada Sombra puede especializarse en magia curativa, ataques físicos o conjuros de apoyo, una categoría en la que evolucionan para aprender nuevas habilidades. La flexibilidad de este sistema permite cambiar de categoría en cualquier momento, e incluso combinar técnicas de distintas Clases. Existen más de doscientas habilidades disponibles para las Sombras, que se pueden combinar entre las diversas Clases. Las Sombras son el núcleo de ***Blue Dragon***, pero no solo en su desarrollo: también son un reflejo del carácter de los protagonistas, de sus sentimientos y de la evolución de su espíritu. De ese modo, **Sakaguchi** vuelve a potenciar el componente emocional de forma sutil pero indeleble.

Un viaje inolvidable

El algoritmo implementado en los modelos de los personajes les dota de unas animaciones fantásticas, redondeadas por el movimiento de elementos como el pelo o la ropa. Con su resolución a 1080 no se pueden poner pegas al apartado gráfico de ***Blue Dragon***, ➲



¡ES LA HORA DE LAS TORTAS! A MEDIDA QUE AVANCES TU SOMBRA PODRÁ REALIZAR ATAQUES CADA VEZ MÁS APABULLANTES_



¿ANIME SÍ, ANIME NO?

Los protestones más ceñudos dicen que Toriyama sólo sabe reciclar sus diseños. Pues bien, les sorprenderá saber que en Blue Dragon no hay ni botas cuadradas, ni cápsulas mágicas, ni clones de Trunks. Shu y sus aliados son la creación más acertada del nipón en mucho tiempo, pero no renuncian a los parámetros de anime en los que se mueve el creador de Bola de Dragón, potenciados por factores como la música, los toques de humor y las técnicas de combate. Tal es así que el anime del juego creado por Studio Pierrot no resulta ni tan creativo ni tan divertido. Es lo que pasa al dar la vuelta al calcetín...





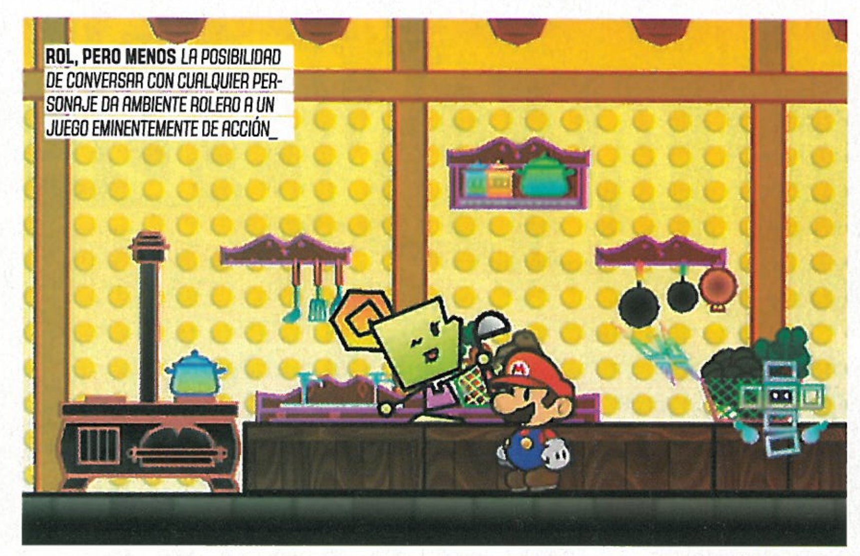
con enormes escenarios de horizonte inalcanzable, así como decenas de detalles llamativos como el agua, las texturas de las ruinas o los efectos climáticos. Pero esa misma inmensidad puede ser contraproducente para los talibanes gráficos, ya que una aventura de este calibre pide más. Afortunadamente, la ambientación y las secuencias solventan esa presunta carencia.

Las secuencias de ***Blue Dragon***, integradas sin fisuras en el desarrollo del juego, no son las habituales escenas de despliegue visual. Son piezas argumentales de narración intachable, abundantes en las primeras horas de juego para dar el empujón que requiere la historia. Una vez familiarizados con los personajes, estas escenas subrayan los momentos clave de la aventura gracias a su impecable realización y a un estupendo doblaje, tan escaso en este género, y que contribuye a una ambientación de por sí estupenda. Y siguen las alabanzas audibles gracias a la banda sonora orquestal del recuperado **Uematsu** y a la peculiar pero acertadísima colaboración de **Ian Gillan**. Sí, el vocalista de **Deep Purple**, que pone voz a las canciones, cien por cien anime, que escuchamos en los combates contra los jefes finales.

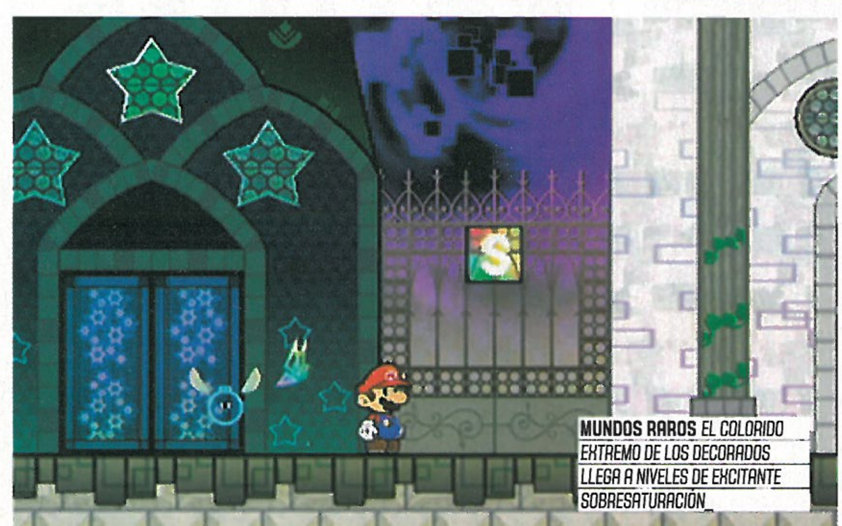
Sencillo, claro, puro o básico son adjetivos aplicables a ***Blue Dragon,*** a sus personajes y a su historia, una enorme odisea que vuelve a narrar el Camino del Guerrero, con protagonistas sin imposturas de adulto ni disquisiciones pomposas. Shu y sus amigos representan el espíritu de los juegos de rol, la quintaesencia del héroe que lucha por los suyos. Las únicas sombras son las que usan los personajes para luchar. El resto es una verdadera obra de respeto y afecto de **Hikaguchi**, que crea el mejor tributo al rol clásico que se haya visto en años en cualquier consola. Vendrán otros juegos y otras consolas, pero ***Blue Dragon*** es, desde ahora mismo, una obra de culto.

CONCLUYENDO: Blue Dragon es un título crucial en el catálogo de Xbox 360, así como un clásico instantáneo. Dirigido sobre todo a los fans del rol más clásico, posee un argumento tan épico como emotivo como verdadero motor del juego.

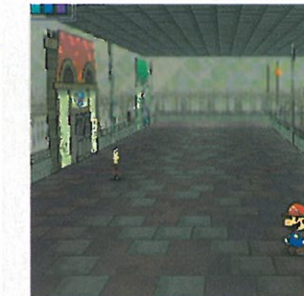
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,5	9,2	9,0	9,0		9,1


ROL, PERO MENOS LA POSIBILIDAD DE CONVERSAR CON CUALQUIER PERSONAJE DA AMBIENTE ROLERO A UN JUEGO EMINENTEMENTE DE ACCIÓN_


LOS CLÁSICOS SON LOS CLÁSICOS HOMENAJE PIXELADO A LA FASE DE GC DONDE RESIDE EL ORIGEN DE SUPER PAPER MARIO_


MUNDOS RAROS EL COLORIDO EXTREMO DE LOS DECORADOS LLEGA A NIVELES DE EXCITANTE SOBRESATURACIÓN_







SUPER PAPER MARIO

PAPER MARIO - LA P. MILENARIA (GC)

PAPER MARIO (NINTENDO 64)

_JOHN TONES

SUPER PAPER MARIO

DE ACUERDO, ES UN JUEGO INICIALMENTE CONCEBIDO PARA GAMECUBE (Y SE NOTA). DE ACUERDO, CERO APROVECHAMIENTO DEL WIIMOTE. PERO... ¿ES O NO ES EL MEJOR JUEGO DE WII?

No me voy a andar con mandangas: sí. A falta de que **Nintendo** se decida de una vez a aprovechar el wiimote, que la tecnología la tiene, para algo más allá de replicar un punterito laser ultrasensible o clonar unas maracas. ***Super Paper Mario*** es la mejor experiencia exclusiva de la consola y, con la salvedad del mastodóntico *Twilight Princess*, la más profunda hasta la fecha.

Super Paper Mario desvela un mimo que, francamente, hacía tiempo que echábamos de menos en consolas de sobremesa (las portátiles son otro cantar, aunque a todo esto, hace ya más de un año que no presenciamos para **DS** una producción de la categoría de *New Super Mario Bros.*): el colorido de sus gráficos, tan brillantes, precisos y rotundos que ni en equipos HD pierden fuelle; el enloquecedor mecanismo de cambio de 2D a 3D, poco reflexivo por sus límites de tiempo, muy elemental en las primeras fases y más peliagudo a partir del segundo mundo; y, sobre todo, el guión, hilado con una sartenada de parodias para conocedores de los resortes de las peripecias de Mario.

Declaración de principios

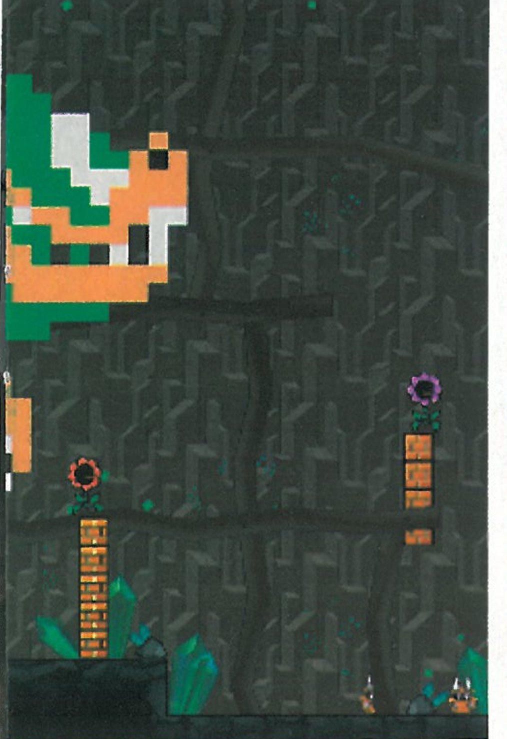
Super Paper Mario declara amor a una estética caduca, que revitaliza con inteligencia y dinamismo, y lo hace tanto a través de chistes argumentales como desnudando los mecanismos creativos de los géneros de plataformas y aventura.

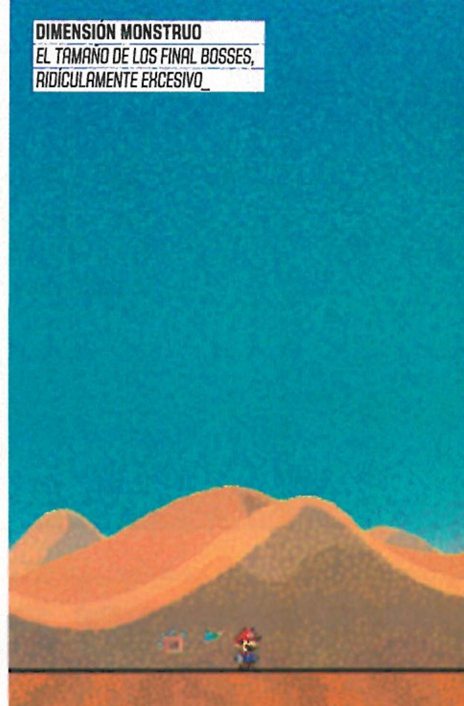
Me explico: Mario y Luigi están en casa tranquilamente cuando aparece Toad y les avisa de que la princesa Peach ha sido secuestrada. Los hermanos se dirigen rápidamente hacia el castillo de Bowser porque *por lógica*, la Princesa debe estar allí. Pero no: el responsable del secuestro ha sido el maléfico Conde Bleck (el mejor diseño para un villano en un juego de **Nintendo** desde el propio Bowser), que secuestra a Peach para que se cumpla una antigua profecía que destruiría toda la existencia. Así, podría reconstruir La Realidad con él como supremo dueño y señor.

Solo es el arranque, y los programadores de **Intelligent Systems** (¡y que lo digan!) ya han colado dos goles. Por una parte, desmontan toda la estructura no-argumental de los juegos de plataformas, donde a menudo el móvil



_GÉNERO **PLATAFORMAS CASI TRIDIMENSIONALES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **INTELLIGENT SYSTEMS**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NINTENDO.COM/SITE/SPM**





DIMENSIÓN MONSTRUO
*EL TAMAÑO DE LOS FINAL BOSSES, RIDÍCULAMENTE EXCESIVO_*





del héroe es «*de A a B intentando a) recoger la mayor cantidad de monedas; b) morir lo menos posible; c) hacerlo dentro de un límite de tiempo; y d) todo lo anterior*». Aquí, cuando Mario sabe que Peach ha desaparecido va directamente hacia el castillo de Bowser. Como siempre. Y allí descubrimos que ***Super Paper Mario*** es algo más complicado. Por otra parte, el plan de Bleck desvela cómo funcionan ahora Mario y sus enemigos: destruyendo la realidad y volviéndola a recostruir.

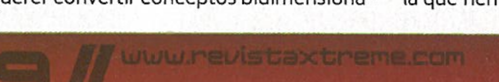
LO BIDIMENSIONAL VERTEBRA UN JUEGO OLD-SCHOOL NO SÓLO ESTÉTICAMENTE, SINO EN SUS DESPROPORCIONADAS DIFICULTAD Y EXTENSIÓN

Cuando Mario acude al rescate, recibe el poder de convertir, por tiempo limitado, el mundo 2D clásico (el *wiimote* prescinde del nunchako y funciona siendo sujetado en lateral, como un mando de **NES**) en un panorama en falsas 3D. Todo se revela como falso, de cartón-piedra, en un agudo comentario acerca de la ridícula pretensión de los juegos modernos de querer convertir conceptos bidimensionales en entornos con tres dimensiones. Mario deberá usar este revelador poder para solucionar puzzles, sortear enemigos, despejar incógnitas y, en general, ir superando mundos en un desarrollo relativamente lineal y sencillo.

¿Y eso es todo?

Ehm... sí. Pero creednos, es mucho más que eso: simplemente, hay que guiar a Mario por entornos 2D cuyos peligros se superan con la ayuda de las 3D, pero el diseño de estos niveles es tan delicioso, el colorido es tan hipnótico que cada dos pasos convertirás, aunque no sea necesario, el mundo en 2D en su equivalente en 3D. Solo para verlo. Es mucho más que un simple poder, más que una magia adicional al saltar sobre el caparazón de los enemigos: es la radical reformulación de la manera en la que hemos visto los juegos de plataformas durante décadas. Por ejemplo, gracias a que el juego otorga profundidad 3D a la mecánica 2D, sabremos dónde iban a parar todos los enemigos a los que Mario salta encima en sus aventuras clásicas.

Y esa patada en las narices de todo lo que dábamos por seguro hasta ahora se ve potenciada, como decimos, por deliciosos detalles que cuestionan cosas que el resto de los juegos dan por sentado solo porque llevamos años haciéndolas sin parar. Por ejemplo Francis, el pajero coleccionista de juegos y *merchandising* (*«¡no son muñecos, son figuras de acción articuladas!»*), un idiota sin vida propia que sólo vive para «*entrar a foros para poner a caldo juegos a los que* ➲



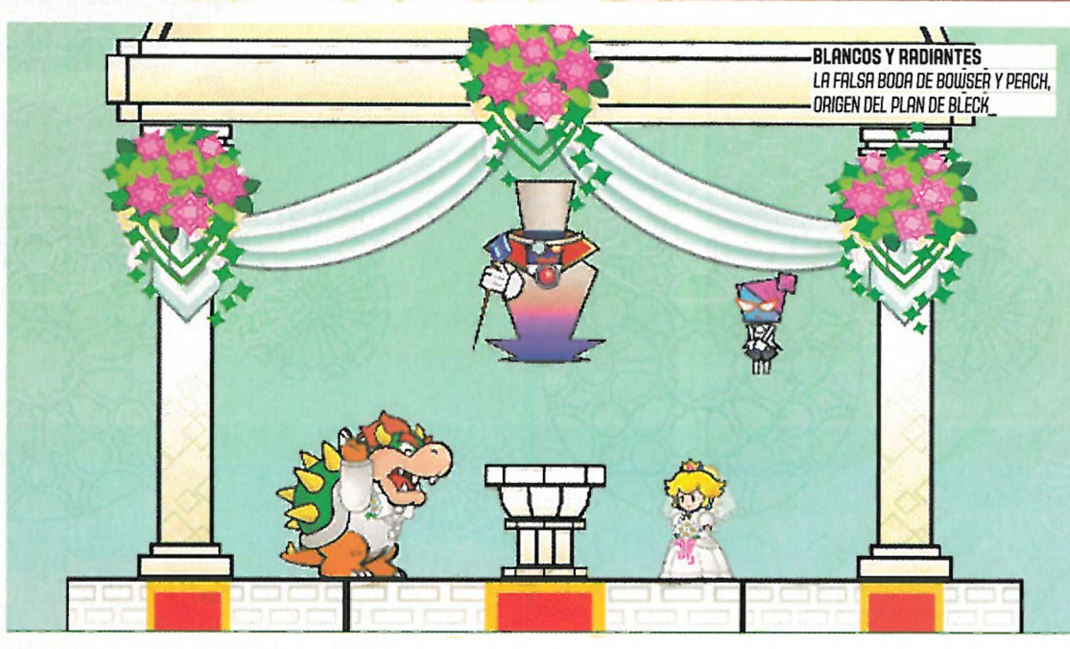
EN TRES PANTALLAS



MINIJUEGOS. Los de puntería no pueden faltar. Estéticamente aguerridos_

MAGO TUTOR. Merlon recibe a Mario y le enseña los intríngulis dimensionales_

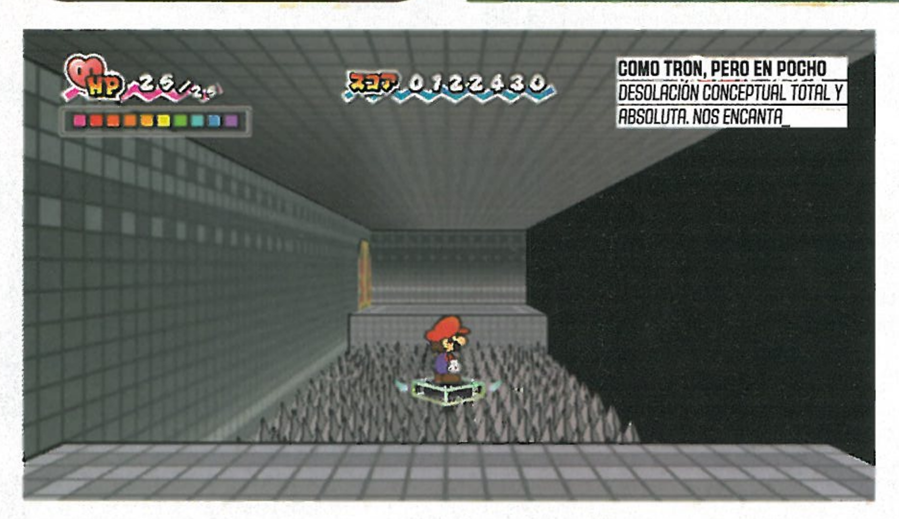
INSISTIMOS No os asustéis: el juego está en perfecto castellano_



BLANCOS Y RADIANTES
*LA FALSA BODA DE BOWSER Y PEACH, ORIGEN DEL PLAN DE BLECK_*







COMO TRON, PERO EN POCHO
*DESOLACIÓN CONCEPTUAL TOTAL Y ABSOLUTA. NOS ENCANTA_*

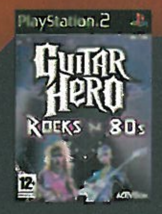
aún no he jugado» (sí, seguimos hablando de un juego de Mario), está a punto de casarse con Peach en un punto en el que la princesa es controlada por el jugador. Si el jugador acepta las opciones de diálogo contextual que la llevarían a casarse con él, la princesa protestará con un *«¿Quién está escogiendo estas opciones por mí? ¡No voy a casarme con este elemento!»*. Del mismo modo, cuando el jugador aprende las funciones del mando, uno de los personajes secundarios le pregunta a otro qué será ese «*Presiona A*» que tanto mencionan.

Repleto de vericuetos argumentales que aquí no vamos a mencionar, pero que enfrentarán a Mario contra inesperados antiguos aliados y que desvelarán la verdadera y sorprendente naturaleza de algunos villanos, ***Super Paper Mario*** acaba dejando claro, por encima de cualquier otra consideración, que por mucho que desde aquí queramos buscarle tres pies a su fascinante mecánica deconstructiva, él mismo es el primero en no tomarse nada en serio. El humor y la diversión son primordiales en este título, lo cual no deja de ser paradójico: en las fases decoradas con una delicada rejilla que cuadricula todos los elementos del escenario, cuadrícula que no cuesta imaginar como esenciales para un diseñador de la era del píxel, es imposible no preguntarse qué hace que la estética tradicional de los juegos sea así. Exactamente así y no de otra manera. Y eso mientras el juego no deja de ser, en ningún momento, asombrosamente trepidante, directo, cautivador y divertido. Un auténtico logro.



CONCLUYENDO: El gimmick del paso de las 2D a las falsas 3D vale el precio de admisión. Pero la inteligencia de su guion, su insólito y surreal sentido del humor ya, directamente, mandan a Super Paper Mario a la estratosfera de lo jugable.

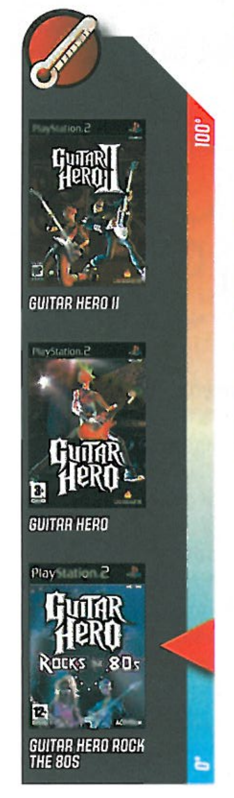
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
9,0	7,0	8,0	8,6		9,2



12+

PS2

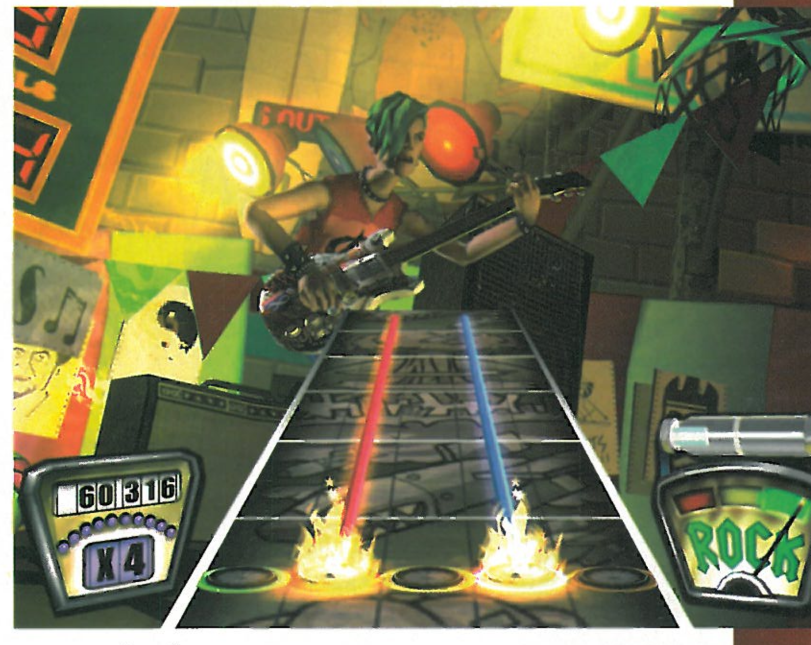
_GÉNERO GUITARRAS, LACA Y MALLAS DE LEOPARDO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA RED OCTANE
_DESARROLLADOR HARMONIX
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.GUITARHEROGAME.COM/GH80S/







GOSSIP! No nos gusta el chismorreo y la especulación (bueno, algo sí) pero que un Guitar Hero realizado por Harmonix salga poco antes que Rock Band hace pensar en cuentas saldadas de un plumazo_



QUEREMOS MÁS CLÁSICOS Por desgracia, parece que Red Octane agotó su recámara de auténticos clásicos con Guitar Hero y Guitar Hero II. Eso, o se los está guardando para el tercero_

_STAN BY

GUITAR HERO
ROCK THE 80S

LO ÚLTIMO DE HARMONIX PARA LA FRANQUICIA QUE LES LLEVÓ A LA FAMA PARECE UN TRABAJO DE COMPROMISO

Si hemos de ser sinceros -y para eso estamos aquí, qué demonios-, a la vista del resultado final, da la sensación de que **Harmonix** estaba más a otras cosas durante el desarrollo de ***Rock the 80s*** (no es por meter el dedo en la llaga, pero léase *Rock Band*) que dándolo todo en este apéndice de *Guitar Hero*. No es nada descabellado pensar en que el trabajo está hecho un tanto a la ligera pensando más en finiquitar compromisos contractuales con **Red Octane** y **Activision** que en realizar un juego con entidad propia o, al menos, una calidad a la altura de la propia serie.

Porque, no nos engañemos, esta entrega se nos antoja un tanto desangelada. Ya anticipábamos en la *preview* (v. **Xtreme** n. 177) algunas de las pegas más obvias, empezando por la elección de canciones. No vamos a ahondar más en el tema, ya recurrente con la serie (y que parece que se solucionará al menos en parte con *Guitar Hero III*), pero no podemos sino echar en falta grandes grupos de la década que ***Rock the 80s*** pretende resumir.

El problema es un poco más grave si tenemos en cuenta que la calidad de las versiones en algunos casos es más que cuestionable. *Turning Japanese* de **The Vapors**, por ejemplo, suena demasiado a grupo garajero amateur (más que **The Vapors**, sí), y no es un caso aislado.

El hecho de que los escenarios, las animaciones y los personajes sean, básicamente, los mismos que en *Guitar Hero II*, e incluso la carencia de canciones extra y cacharrillos abundantes para comprar en la tienda y con las que personalizar a nuestro guitarrista se podrían perdonar si el repertorio y la calidad de las canciones ayudara.

UNA PRODUCCIÓN DE HARMONIX QUE PARECE CASI DE COMPROMISO

CONCLUYENDO: Desde luego, las novedades hay que esperarlas en Guitar Hero III. Pero su condición de mero apéndice de Guitar Hero II no debería justificar una producción apresurada y basada, parece, en el mínimo esfuerzo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
7,5	7,5	8,0	6,8		7,2

12+
PSP

_GÉNERO ESTRATEGIA ÉPICA DE LARGO ALCANCE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.PROEIN.COM

_BEN REILLY

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

100°

VALKYRIE PROFILE LENNETH

FINAL FANTASY TACTICS

ASTONISHIA STORY

0°



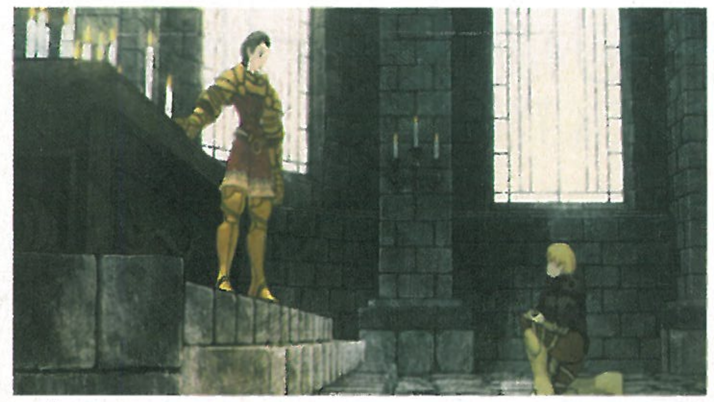
LA JOYA DEL ROL ESTRATÉGICO LLEGA A PSP CON NOVEDADES JUGABLES Y LA DIVERSIÓN ARROLLADORA DEL ORIGINAL

Final Fantasy Tactics de **PSone** fue otra víctima del Síndrome del Desdén Nipón, por el que los europeos nos quedábamos sin tantos grandes juegos de **Square**. Ahora corren tiempos en los que la amortización es prioritaria, por lo que, esta vez sí, podemos disfrutar de este título gracias a su conversión para **PSP**, esencialmente idéntica al original pero con jugosas novedades. De nuevo la historia gira en torno a Ramza, Delita y Agrias, en su busqueda de respuestas durante la Guerra León y la lucha de poder por la trono de Ivalice. Nuevos aliados, traiciones inesperadas y momentos de épica aliñan un argumento muy propio de la saga, que tiene su complemento perfecto en las secuencias CGI, mezcla de *cel shading* y dibujo artesanal. El mundo de Ivalice es el mismo de ***Final Fantasy XII***, de modo que se incorporan al reparto Balthier, con la categoría de Pirata Aéreo, y Rousseau, desde el inédito ***Final Fantasy Tactics Advance*** de **DS**.

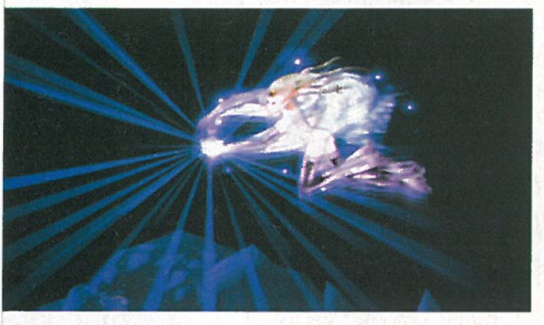
Se mantiene intacto el desarrollo, con prolongados combates por turnos sobre un tablero virtual. Estrategia pura y dura basada en el sistema de Trabajos, proveniente de ***Final Fantasy V***, y por el cual cada guerrero tiene una especialidad (Mago Negro, Espadachín, Ladrón) con habilidades específicas. Hay un total de veinte categorías para hacer evolucionar a los personajes, con el estreno de las Clases de Caballero Cebolla y Caballero Oscuro. También se ha equilibrado el número de personajes disponibles a elegir, hasta veinte, así como seis guerreros por combate en lugar de los cinco originales. Factores que aligeran las batallas y las hacen más tácticas, pero sin olvidar que es un sistema de juego sólo apto para jugadores pacientes. ***Tactics*** también ofrece combates multijugador, incluyendo un Modo Cooperativo con un argumento independiente.

Es probable que muchos de los que consiguieran acceder al ***Final Fantasy Tactics*** original se lancen a por esta versión portátil... para comprobar que no ha habido evolución gráfica notable. Se ha ampliado la perspectiva al adaptar el juego a los 16:9 de **PSP**, pero más allá de eso no hay novedades visuales de peso. Poco importa, ya que hablamos de un pilar fundamental del género de rol estratégico, así como de uno de esos raros juegos para la portátil de **Sony** capaces de ofrecer no días, sino semanas o meses de diversión.





ACCIÓN E INTRIGA PALACIEGA Las fantásticas secuencias del juego subrayan los momentos álgidos del argumento. Pero el bacalao se corta en el campo de batalla, por medio de combates por turnos en los que son cruciales la posición, el alcance del ataque o la disposición de los aliados_

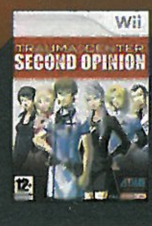






CONCLUYENDO: Puede que a los que jugasen el original esta conversión les sepa a poco... pero la jugarán de todos modos. Final Fantasy Tactics es un gran juego para PSP, así como un título fundamental en el género del rol estratégico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,3	8,4	8,8	9,0		8,5



12+

Wii

_GÉNERO **CULEBRÓN DE HOSPITAL INTERACTIVO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ATLUS.COM/TRAUMA_CENTER/**



¿RENOVACIÓN VISUAL? Pese a que los gráficos en Second Opinion parecen tener algo más de empaque que los de Under The Knife, sí que echamos en falta que las secuencias sean algo más elaboradas, con más voces y, desde luego, mucho menos enfocadas a la lectura tediosa que en la versión para DS_



EL CIRUJANO VELOZ *EL NUNCHACO PERMITE UNA SELECCIÓN DE INSTRUMENTOS RAPIDÍSIMA_*



_STAN BY

TRAUMA CENTER SECOND OPINION



TOQUE CURATIVO Dibujar una estrella a pulso con el wiimote es todo un reto, la verdad_

100°

TRAUMA CENTER SECOND OPINION

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

COOKING MAMA

LA VERSIÓN PARA WII DEL SIMULADOR QUIRÚRGICO NO NECESITA DESFIBRILADOR. AUNQUE LO TRAIGA DE SERIE.

Más de uno, seguramente, arqueó la ceja al saber que ***Trauma Center*** para **Wii** no es más que una conversión del original de **DS**. Alguno seguirá con la ceja arqueada y el ceño fruncido porque ya ha mirado la nota antes de leer (tsk, tsk) y sabe qué voy a decir: ***Trauma Center: Second Opinion*** está a la altura, si no un pelín por encima de *Under the Knife*.

Lo cierto es que la versión para **Wii** gana notablemente en algunos aspectos y en otros se queda un pelín rezagado. ***Second Opinion*** cuenta de nuevo la misma historia, la del cirujano novato Derek Stiles, temeroso aprendiz que descubre sus dotes innatas para la cirugía, incluyendo ese Toque Curativo que ralentiza el tiempo y con el que acaba enfrentándose a la amenza de un megavirus de laboratorio descontrolado. La única diferencia es que aquí entra otro personaje en juego, la Dra. Weaver: participaremos en operaciones con ella tras finalizar cada capítulo de Derek, mientras ambas historias convergen hacia una colaboración final.

Más allá de gráficos renovados (como salta a la vista) y misiones extra, ***Second Opinion*** presenta algunos instrumentos quirúrgicos nuevos, siendo el desfibrilador el más notable. Más importante resulta el hecho de que la sensación de realismo en su empleo experimenta un empujón: las pinzas, por ejemplo, han de usarse haciendo presión con dos dedos, con el desfibrilador hay que imitar los movimientos que se derivan de su uso y calcular bien el momento de la descarga, etc. Sí se echa en falta una superficie sobre la que realizar algunas acciones (hacer incisiones), ya que hay que que templar muchísimo el pulso. Pero si tenemos en cuenta, además, que el nunchaco permite una selección de instrumentos agilísima, la transición a **Wii** parece muy acertada.

CONCLUYENDO: El mismo culebrón con extras, una selección de instrumentos que permite mayor velocidad de acción, y una sensación de realismo más afinada demuestran que Second Opinion está a la altura de su precedente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
7,8	6,5	8,4	8,0		8,0

ESPECTACULARIDAD ENCERRADA
PESE A LA BELLEZA ARREBATADORA, LOS COMBATES SIGUEN UNA DINÁMICA DE ZONA CERRADA CONVENCIONAL_

_STAN BY

HEAVENLY SWORD



UN JUEGO DE ACCIÓN BELLO Y CONDENADAMENTE EXUBERANTE. UNA PROTAGONISTA AÚN MÁS BELLA Y PREOCUPANTEMENTE EXUBERANTE. PERO, ¿QUÉ HAY BAJO EL DELIRIO VISUAL?

Antes de comenzar, me permito el lujo de declarar mi amor incondicial a Nariko, la protagonista de ***Heavenly Sword***. Sin duda, una de las criaturas más hermosas que ha parido este mundo digital nuestro que nos quita el sueño y la juventud. Y precisamente a partir de aquí arranca mi primera reflexión acerca del juego: es todo tan bonito que asusta.

La next-gen entra por los ojos

Es algo innegable. Y más estupefactos que va a dejarnos en los años por venir. *Gears of War* ya supuso un estándar, y ***Heavenly Sword*** tiene todas las papeletas para crear otro, especialmente en el apartado más cinematográfico: las secuencias cinemáticas (por favor, ¿podemos inventar un término para ellas que sea correcto y en castellano?).

Cuando digo ahí arriba que tanta exhuberancia asusta, no me refiero a un miedo tecnófobo («*malditas máquinas, acabarán con el mundo, blablablá*»). Se trata más bien de una sensación de profundo asombro ante un pedazo de tecnología que es capaz de crear algo tan real, tan palpable. Con un objetivo íntimamente relacionado con la transmisión de sensaciones, pero cada vez más tendente a una representación de la realidad casi paisajista absolutamente sobrecogedora. Ocurre en el mencionado *Gears Of War*, también en *The Darkness*, lo veremos en el próximo *GTA* y es también algo similar a lo que consigue *Bioshock* en lo visual (aunque éste juega mucho menos al naturalismo, por supuesto).

En ***Heavenly Sword*** esta sensación la consiguen los impresionantes escenarios, desde paisajes formados por ciudadelas incrustadas en montañas de proporciones gigantescas y belleza inspiradora a esos momentos de campo de batalla que, por fin, un videojuego recoge en toda su grandeza de épica polvorienta (sí, recuerdo pocas batallas en consola como éstas).

Y también, claro, están las secuencias animadas realizadas, basándose en esa captura de movimientos de actores reales que tanto se ha promocionado. Los resultados son realmente espectaculares, con personajes que transmiten auténtica vida y una expresividad casi demasiado humana a través de las animaciones faciales (el *hype* no andaba errado), y a los que incluso se les pueden leer los labios (en inglés, claro).

Estas secuencias tienen un peso enorme en el juego, que vive mucho de la actuación de sus personajes... si es que esto tiene sentido. Son largas, tal vez demasiado, juegan a la épica pero también al humor y son las que realmente llevan la historia hacia adelante. Todo ello demuestra el carácter eminentemente cinematográfico y visual del juego, que también salpicará directamente a la acción.

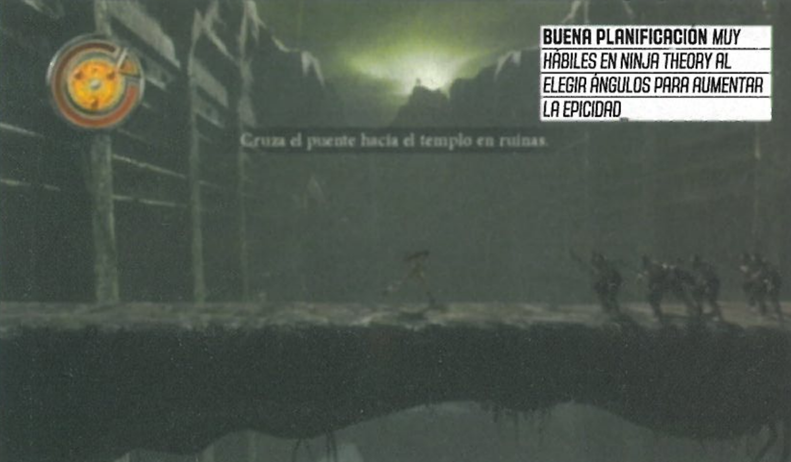
No todo es maravilloso y deslumbrante, no obstante. ***Heavenly Sword*** sufre de ligeros pero frecuentes *glitches*, así como algunas ralenti-

16+

PS3



_GÉNERO **CASTAÑAS CON ENCANTO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **NINJA THEORY**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.HEAVENLYSWORD.COM/**



BUENA PLANIFICACIÓN *MUY HÁBILES EN NINJA THEORY AL ELEGIR ÁNGULOS PARA AUMENTAR LA EPICIDAD_*





DEJAD QUE LOS NIÑOS SE ACERQUEN A MÍ *SEGUNDOS ANTES DE UN SINDIÓS DE ACERO_*

zaciones aquí y allá. Pero aún así, todo es tan majestuoso, tan gloriosamente bello, y Nariko (una especie de mezcla entre **Angelina Jolie** y **Rose McGowan**, de *Planet Terror*) es tan guapa y su ombligo tan bonito y resultón, que en este aspecto las imperfecciones que han quedado sin pulir se perdonan. Y punto pelota. O casi.

Cuentos chinos.

El juego toma su título de la Espada Celestial, un artefacto milenario que un clan custodia y un ambicioso rey desea. El clan es el de Nariko, dirigido por el padre de ésta, y el rey se llama Bohan y conduce un ejército repleto de generales con características zoomorfas: el Zorro Volador, la reptiliana Whiptail, el cucarachón medio idiota Roach, etc.

Sobre Nariko pende una suerte de maldición que la coloca en un lugar un poco incómodo dentro de su clan. Cuestión que no acaba de arreglarse cuando se ve forzada a empuñar la Espada Celestial, ya que ésta, cuenta la leyenda, consume a su portador convirtiéndolo («*la*», en este caso) en una especie de fantasma andante.

Fatalidad, drama, artefactos celestiales, reyes codiciosos, ejércitos masivos, armas que consumen almas y artes marciales en una historia que bebe a grandes sorbos, argumental y estéticamente, de tradiciones míticas orientales. Pero que no se puede evitar el percibirla un tanto hinchada de melodrama y resuelta

VISUALMENTE ARREBATADOR, TIENE BUENAS IDEAS NO TAN BIEN IMPLEMENTADAS

demasiado atropelladamente en algunos de sus momentos más importantes.

Tres, dos, uno... ¡acción!

Todo esto es, prácticamente, el envoltorio de un juego de acción en tercera persona que demuestra grandes ideas e implementaciones harto cuestionables. La comparación con *God of War* es prácticamente inevitable, y viene muy al pelo para explicitar una conclusión muy básica en apariencia, pero muy compleja en su fondo: ambos títulos se basan principalmente en la acción rápida e intensa y en el uso y perfeccionamiento de combos y varios tipos de ataque. Sin embargo, *God of War* -sus dos partes- transmite una sensación de solidez que ***Heavenly Sword***, pese a la, de nuevo, exhuberancia de todo su apartado visual, no consigue transmitir.

Es probable que esto se deba a que el desarrollo de los *GoW* se realizó al final de un período, con una máquina bien estudiada entre manos, mientras que el juego de **Ninja Theory** (qué grandes cosas esperamos de ellos con semejante nombre) parece quedarse a ➜



PRECUELA ANIMADA

La mini-serie animada a modo de precuela de Heavenly Sword, disponible desde la web oficial y la PlayStation Store, es obra del animador Ben Hibon. De intersantísima estética, cuenta los orígenes de la Espada y de los personajes principales.









SOBRE EL CAMPO DE BATALLA *A LA VISTA DE ESTO, QUEREMOS UN JUEGO DE NINJA THEORY SOBRE BATALLAS MONSTRUOSAS. POR FAVOR_*







ÉPICA Y DRAMA *UNO DE LOS MOMENTOS MÁS LOGRADOS ESTÁ PROTAGONIZADO POR KAI_*

medio gas, con grandes ideas que no acaban de integrarse fluidamente en dinámicas completamente funcionales.

Veamos: Nariko, una vez obtenida la Espada Celestial, tiene a su disposición una gran cantidad de opciones violentas. Ataques a distancia, rápidos, o lentos y devastadores, además de técnicas especiales y movimientos de ejecución accesibles conforme el contador de combos va llenándose. Los enemigos también despliegan varios tipos de ataques, codificados por un aura de color con que se iluminan fracciones de segundo antes de atacar. A cada color correspondería un tipo de técnica de Nariko.

Sobre el papel parece una gran idea, pero su implementación es cuestionable, principalmente por lo poco que ayuda la cámara y las proporciones de los grupos enemigos, pronto muy numerosos y también muy puñeteros. La consecuencia es que, aunque se invita a dominar y estudiar la utilidad de cada combo o tipo de ataque, la aplicación se ve luego entorpecida por otras decisiones de diseño.

El juego, además, tiene otro punto que será muy cuestionado: Nariko tiene una hermana, Kai, que usa solo una ballesta como arma y toma el protagonismo del juego ocasionalmente. Esto desemboca en niveles de apuntar y disparar en los que las flechas pueden dirigirse mediante un *bullet-time* y los sensores del Sixaxis. Nariko también participará de esta mecánica usando un cañón en un par de situaciones (entre ellas, una batalla de proporciones épicas de lo más disfrutable, la verdad). Una mecánica que a mí me entretiene como a un bobo, pero que ralentiza el ritmo (son muchos minutos a cámara lenta) y a muchos, soy consciente, llegará a aburrir.

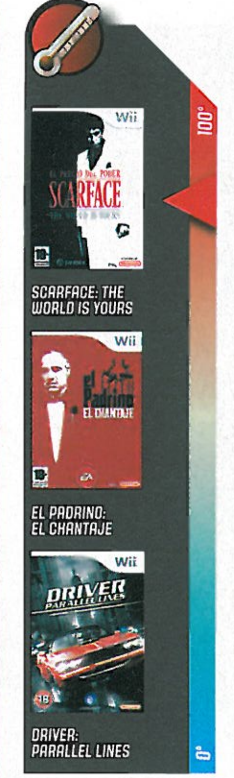
Se me atraganta incluso un poco más la propia acción del juego, que peca pronto de repetitiva y poco precisa. Hay destellos de buenos planteamientos, como intercalar acciones de Nariko y Kai de forma paralela, o una buena dosificación de los Quick Time Events. Pero tampoco ayuda la falta de *puzzles* mínimamente elaborados. Una pena, porque ese ombliguito merecía algo más.

CONCLUYENDO: Heavenly Sword tiene hallazgos estéticos remarcables y algunos intentos de refinamiento de una mecánica más que visitada. Sin embargo, parece apuntar hacia algún sitio, más que haber alcanzado un objetivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
9,0	8,7	7,5	6,5		8,0

_GÉNERO SIMULADOR DE NARCO CUBANOAMERICANO
_PAIS EE.UU./CANADÁ _COMPAÑIA SIERRA
_DESARROLLADOR RADICAL ENT.
_DISTRIBUYE VIVENDI GAMES
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLES
_WEB WWW.SCARFACEGAME.COM

18+ Wii

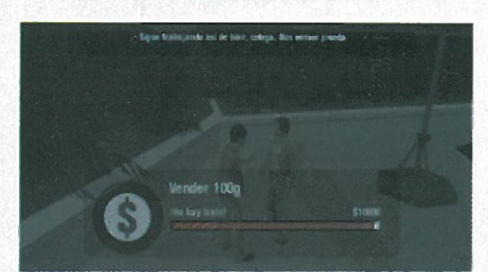


SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

EL PADRINO: EL CHANTAJE

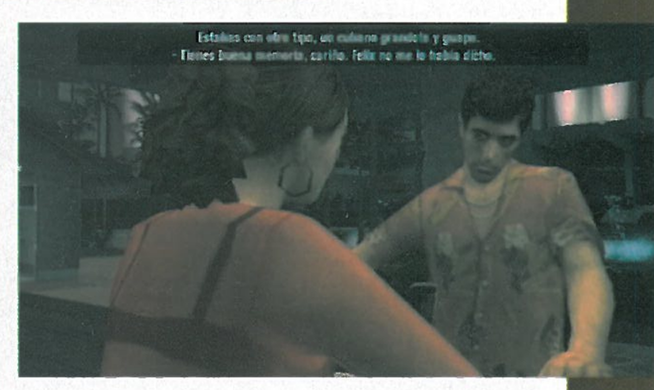
DRIVER: PARALLEL LINES





¿A CUANTO EL JACO? Montana comenzará a reconstruir su imperio desde abajo: trapicheando con droga por las calles de Miami.





EL CUBANO DESLENGUADO Una perla de las que suelta Montana a las chicas con las que se cruza: «Bonitas piernas...¿A qué hora abren?»

_NEMESIS

SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

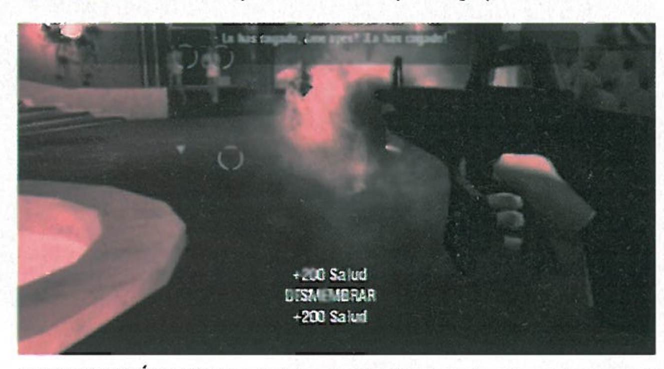
EL JUEGO MÁS BESTIA QUE, DE MOMENTO, VERÁS EN EL CATÁLOGO DE WII. NO TODO IBA A SER DIVERSIÓN FAMILIAR...

Dada la terrible ola de moralidad que está invadiendo al negocio de los videojuegos (a este paso, *Manhunt 2* será un simulador de ayudar a cruzar a la calle a las viejas), nos alegramos de comprobar que en su salto a **Wii**, el genial ***Scarface: The World Is Yours*** no ha perdido un ápice de su polémico contenido.

A partir de un guión de **David McKenna** (*American History X*), ***The World Is Yours*** se atreve a cambiar el final de la película de **Brian de Palma** *El Precio del Poder* y contarnos qué hubiera pasado si Tony Montana hubiera sobrevivido al ataque de los matones de su exsocio, Sosa. Así, en medio de un apocalíptico tiroteo en la mansión de Montana arranca esta aventura de acción (sin duda, uno de los alumnos más aventajados que ha tenido la franquicia *GTA*). La ristra de avisos del PEGI que ilustran la parte trasera de la carátula está plenamente justificada: Montana es una mala bestia. Insulta, dispara, roba, trafica con droga, asesina, soborna a la Policía...se pasará la ley por el forro del traje de poliester con tal de recuperar el poder económico y criminal necesario para vengarse de Sosa. Y en esta versión **Wii** no se corta un pelo.

Logicamente, esta versión hace pleno uso del particular manejo del *wiimote* y el nunchaco, y aunque el control exige algo de práctica al principio, resulta gratificamente ametrallar a tus enemigos apuntando directamente a la televisión... por no hablar de la sierra mecánica. Más te vale que nadie te vea manejarla o tu familia te ingresará en el ala para enfermos violentos del psiquiátrico más cercano.

Por lo demás, esta versión **Wii** es igual de magistral que su hermana de **PS2**. El reparto de voces es impresionante, la BSO (repleta de temas legendarios) fantástica, y su atractiva mecánica hará que te fundas la nómina en pilas para el *wiimote*.



MATANZA INALÁMBRICA El control de la versión Wii es bastante más complicado que el de la entrega PS2, pero lo compensa sobradamente en momentos como el Modo Furia, en el que podrás masacrar a todo lo que veas en pantalla, simplemente apuntando al TV_



ASI NO ERA LA PELI... Pues claro que no, melón. El juego continúa la historia, al jugar con la hipótesis de que Montana hubiera sobrevivido al tiroteo final en su mansión_

CONCLUYENDO: Magnífica adaptación a Wii del brutal juego de PS2. Se llevaría un 92 como lo hizo aquél, de no ser porque nuestras notas actuales son mas exigentes. La opción ideal a tanto juego familiar y entrañable de Wii.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,7	9,0	8,6	8,7		8,7

DESFASE EN LA FRATERNIDAD
LOS MONSTRUOS INVADEN EL CAMPUS Y PIDEN A GRITOS JARABE DE PALO_



SILENT HILL 4: THE ROOM
OBSCURE 2
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2

_BEN REILLY

OBSCURE II

EL CINE DE TERROR JUVENIL Y EL SURVIVAL HORROR VUELVEN A UNIRSE EN ESTA SEGUNDA PARTE, QUE DEMUESTRA LO TEMIBLE QUE PUEDEN SER LAS RESACAS DE FIESTAS DE FRATERNIDAD

Es curioso, pero ambas entregas de *Obscure* tienen cierto malditismo. En 2004 apareció *Obscure*, un más que recomendable *survival* que tuvo la mala pata de coincidir en el tiempo con *Silent Hill 4: The Room*, *Project Zero II* o *Resident Evil: Outbreak*. Ahora, la secuela llega cuando **PS2** está dando boqueadas. Sea como fuera, un buen juego de terror siempre es bienvenido.

Los supervivientes de la masacre de Leafmore High School siguen con sus vidas en la Universidad de Fallcreek. Todo son juergas y nuevas amistades hasta que unas misteriosas flores provocan brotes de furia sangrienta entre los estudiantes. Esto, unido a la aparición de bichos poco recomendables, hace que el sexteto protagonista tenga que desempolvar sus habilidades y enfrentarse al Mal una vez más. Es divertido encontrar en formato jugable los grandes tópicos del cine adolescente: el poco recomendable uso de drogas (desencadenante de la marimorena en ambos juegos), explícitos chistes sexuales, botellones, fiestas a las que no puedes faltar, resacones de escándalo... Así, por medio de brillantes diálogos, se mantiene el ritmo del juego sin abandonar su tono peliculero.

Horror en el campus

Obscure 2 se asienta en las claves del cine de terror adolescente, pero las pervierte y mezcla con otros referentes. Para empezar están los protagonistas: el jugador de rugby, un mazas nórdico (¿concesión a **Hrydalogix**, la distribuidora alemana?), varias tías buenorras de generoso escote... los que suelen ser los malos del cine adolescente. ¿Dónde está el empollón con bolígrafos en el bolsillo de la camisa? Suerte que estos seis colegas tienen habilidades especiales y complementarias, como la fuerza bruta para mover obstáculos, *hackear* dispositivos o resolver jeroglíficos. El contraste a tanto cuerpo danone es el ambiente malsano, el abundante gore y los monstruos, amasijos informes que recuerdan en gran medida a las pesadillas de ***Silent Hill 3***.

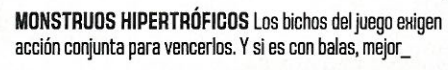
Aunque en el Modo Individual la consola controla bastante bien a nuestro compañero (al que puedes saltar en cualquier momento para resolver enigmas o cambiar de enemigo), la contundente violencia hace que la colaboración entre dos jugadores sea algo más que un añadido jugable. Jugar con un amigo tam-

16+

PS2

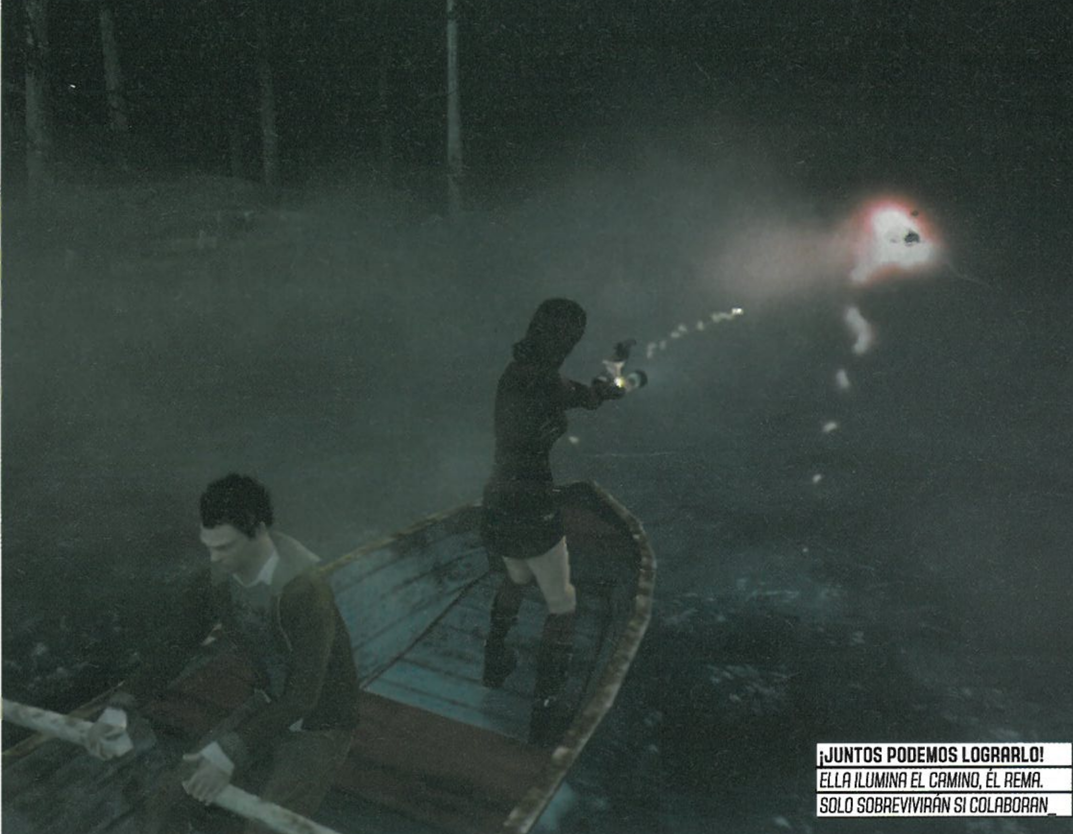


_GÉNERO **HORROR UNIVERSITARIO CON GENTE GUAPA**
_PAIS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **PLAYLOGIC**
_DESARROLLADOR **HYDRAVISION**
_DISTRIBUYE **VIRGIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.PLAYLOGICINTERNATIONAL.COM**



MONSTRUOS HIPERTRÓFICOS Los bichos del juego exigen acción conjunta para vencerlos. Y si es con balas, mejor_



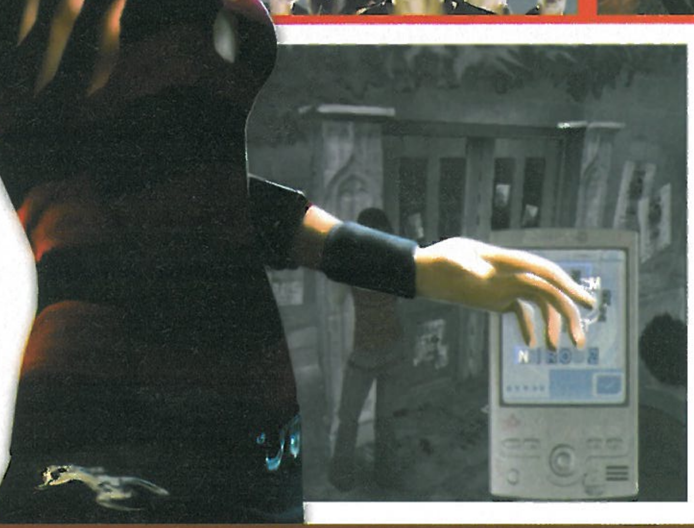


¡JUNTOS PODEMOS LOGRARLO!
*ELLA ILUMINA EL CAMINO, ÉL REMA. SOLO SOBREVIVIRÁN SI COLABORAN_*



EL CINE DEL JARDÍN BOTÁNICO

Como ocurriera con la primera parte, el referente en ***Obscure 2*** es **The Faculty**, el film de Robert Rodriguez en el que Frodo y varios bollicaos salvaban a su insti de los alienígenas por medio de las drogas (no es broma). Pero ***Obscure 2*** tiene otra inspiración de lujo: **El Día de los Trífidos**, la novela de John Wyndham sobre plantas inteligentes que arrojan esporas para devorar seres humanos.



bién agiliza la resolución de los *puzzles* que requieren a dos personajes. En definitiva, es un sistema de juego que evoca con apreciable acierto ver una película de terror con otra persona... pero también las discusiones de pareja, ya que el sistema de puntería automática a veces interfiere con el otro personaje, y si tu aliado cae, poco importa que tu salud sea la de un roble, ya que tendrás que empezar de nuevo.

Obscure 2 no enfatiza el uso de la luz como arma tanto como su predecesor, apuesta por un combate más directo con un amplio arsenal de bates de béisbol, palos de hockey, pistolas, ballestas o escopetas. También limita mucho más los puntos para salvar partida, dando una falsa sensación de larga duración a unos catorce niveles algo cortos. El nivel técnico de ***Obscure 2*** no le convierte en el último gran destello de gloria de **Playstation2**, pero resulta muy competente gracias al elaborado modelado de personajes y monstruos y a unos escenarios plagados de detalles. En esta entrega no hay doblaje al castellano, pero sí una soberbia banda sonora con coros orquestales que pide a gritos ser editada.

No busques en este juego fantasmas con kimono, zombies víricos ni *shibitos* que den el coñazo. ***Obscure 2*** mira hacia Occidente y encuentra referencias de sobra para crear una aventura de terror divertida y con una ambientación estupenda. Y amplios escotes.

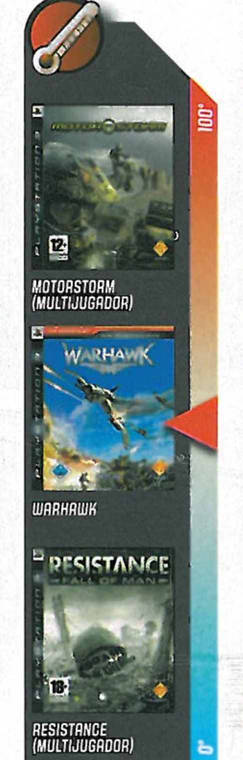
CONCLUYENDO.

El tono peliculero, la acción directa y sus puzzles (clásicos pero muy divertidos) hacen de Obscure 2 una opción de lo más recomendable para seguir aprovechando tu PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,3	9,0	8,2	7,9	8,0

WARHAWK 16+ PS3

_GÉNERO GUERRECILLAS ONLINE
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR INCOGNITO ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-32 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.US.PLAYSTATION.COM/WARHAWK



CIELO Y TIERRA Las batallas en la superficie son divertidas, pero espera a hacerte con un Warhawk para descubrir sus posibilidades destructivas...

_CHIARAFAN

WARHAWK

LA RED DE PLAYSTATION NETWORK ACOGE SU PROYECTO MÁS AMBICIOSO HASTA LA FECHA

Y es que toda comunidad de jugadores, ya sea en **PC** o consola, necesita de «ese» título por el que merezca la pena conectarse. Hasta la fecha en la de **Sony** ha habido buenos representantes, como es el caso de *Motorstorm* o *Resistance*, cuyos modos multijugador eran de lo más divertido, pero este ***Warhawk*** es el primero concebido específicamente para jugar en compañía de amigos y conocidos.

Tras una trayectoria un tanto errática en lo que a su proceso de desarrollo se refiere, la producción de **Incognito Entertainment** ya está entre nosotros, y de dos formas diferentes. Por un lado, puede ser descargado desde **PlayStation Store**, y por otro, puede ser adquirido de la forma tradicional. La primera opción es más económica, pero si lo compras en la tienda te llevarás también un *headset bluetooth* para comunicarte por voz con tus compañeros durante el transcurso de la acción, una opción de lo más interesante.

Warhawk propone un total de 25 mapas en cinco entornos diferentes, donde dos ejércitos pelearán hasta la muerte. Comienzas con tu soldado a pie, pero pronto podrás hacerte con tanques, *jeeps* y, cómo no, las naves aéreas que dan nombre al juego. Esta gran variedad de formas de ataque, unida al gran número de modos de juego, hace de este título una de las apuestas más interesantes y divertidas que hemos visto hasta ahora en la consola. Todo el tema técnico (conexiones, ausencia de lag, comunidad) funciona a las mil maravillas y, si bien el apartado gráfico no llega a deslumbrar, su motor sí que es de lo más robusto y eficaz.

Además, en contra de lo que se venía diciendo, al final se ha incluido la opción de combatir contra otros tres amigos en la misma consola sin conectarse a la red (además de poder cooperar con ellos en partidas *on-line*), algo que se agradece. En fin, que desde luego, ***Warhawk*** no será *Counter Strike*, pero es lo más parecido que tenemos. Y por ahora, nos basta y nos sobra.

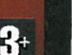




EN COMPAÑÍA FÍSICA NO SÓLO DE RED VIVE EL HOMBRE. PODRÁS OPTAR POR LA PANTALLA PARTIDA

CONCLUYENDO: Sony C.E. lo ha hecho bien; ha cumplido lo prometido. Warhawk ofrece todo lo que los aficionados a los shooters on-line pueden desear y lo necesario para que los que no lo son se enganchen.

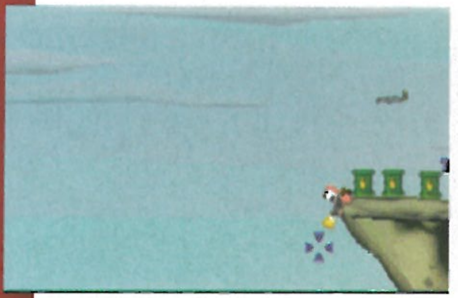
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,8	8,9	9,0	8,8	8,7





PSP • NINTENDO DS

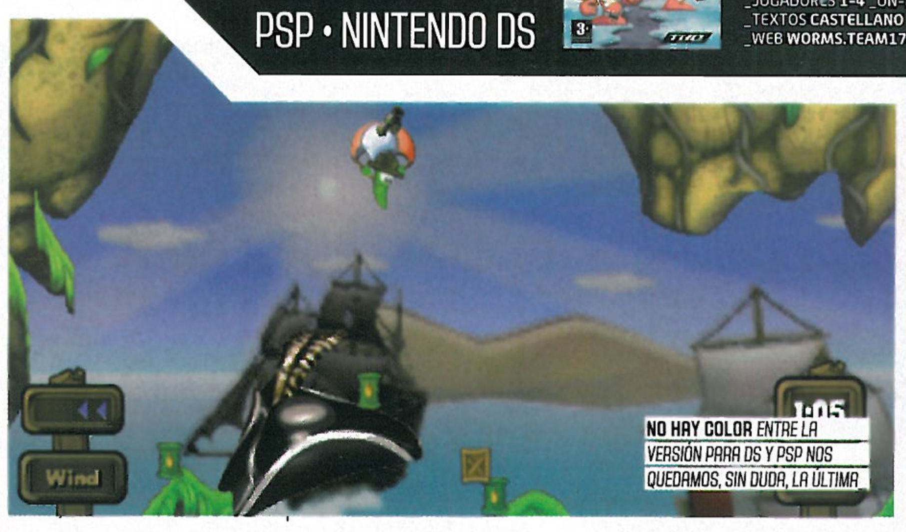
_GÉNERO **BELICISMO INVERTEBRADO**
_PAÍS **UK** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **TEAM 17**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WORMS.TEAM17.COM/**





MULTIJUGADOR MODO AD-HOC E INFRAESTRUCTURA EN PSP; WI-FI, CON UNA TARJETA O MULTI, EN DS





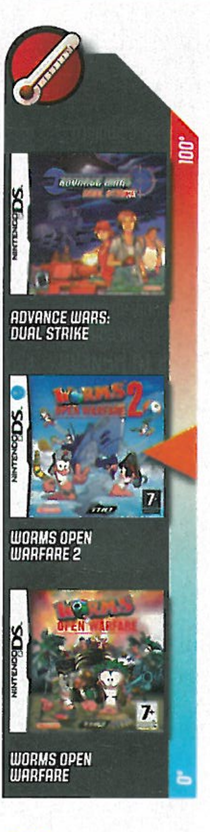
NO HAY COLOR ENTRE LA VERSIÓN PARA DS Y PSP NOS QUEDAMOS, SIN DUDA, LA ÚLTIMA







INMUTABLE EL JUEGO SIGUE CONSERVANDO LA CHISPA BURLESCA Y SU DOSIS ESTRATÉGICA



_STAN BY

WORMS
OPEN WARFARE 2

LOS GUSANOS BELICOSOS SIGUEN ZURRÁNDOSE DE LO LINDO. ALABADOS SEAN.

En 1996, si mi memoria no me falla, ya andaba yo de gresca en el **PC** con mi equipo de gusanos (por entonces llamados como personajes de *El Señor de los Anillos*, ejem). Batallitas multijugador a ratos desternillantes una tras otra y mucha mala leche *acartoonada*. Ha pasado más de una década y la serie sigue dando guerra (chiste involuntario). ***Warfare 2***, la segunda incursión de la franquicia en consolas portátiles, es prácticamente una actualización de *Worms Open Warfare*.

Las principales diferencias tienen que ver con el grado de customización posible de diversos aspectos del juego. Desde los escenarios hasta el propio equipo de gusanos. Puede personalizarse la brigada invertebrada en sus aspectos más indudablemente vitales: con qué acento lanzan sus exclamaciones y bravatas (desde español castizo hasta la cháchara de un «escocés airado»), cuán pélvico es su baile de la victoria o qué sombrerito llevan (escafandra de buzo, casco alemán de la II Guerra Mundial, etc.).

El juego ofrece varios modos, desde la campaña en solitario -con una IA absurda y suicida a veces, y escenarios con enfoque de *final boss*-, a las típicas partidas rápidas y personalizadas y un modo *puzzle*, con pruebas de habilidad. En la versión **DS**, además, existe el Modo Laboratorio, donde se juega con algunos *gimmicks* de la consola (soplar al paracaidas del gusano, dibujar caminos, etc.). Lo más importante, no obstante, es que el Modo Multijugador, donde está la salsa en *Worms*, se ha mejorado con funciones *on-line*.

CONCLUYENDO: La mecánica es la de siempre. El humor y el atractivo, también. Para fans o advenedizos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL	PSP GLOBAL
7,2	7,5	7,9	7,5	7,0	7,4

LO DICE EL DIRECTOR
EL JOVEN MOTORISTA DEBE RESCATAR A SU ABUELA EN PELIGRO. LO JURAMOS

_JOHN TONES

STUNTMAN: IGNITION



CON UN PRECEDENTE DISCUTIDO Y DISCUTIBLE, ESTA SECUELA VUELVE A INTENTAR DESTACAR EN UN GÉNERO CONCURRIDISIMO

El primer *Stuntman* era injugable. Tan sencillo como eso: a pesar de su endiablado atrevimiento estructural (que lo distanciaba del resto de los competidores de su época, esos cuyas secuelas siguen enamorados del maldito sistema de misioncitas), que lo ha convertido en un juego de relativo culto, no había quien jugara media hora con él sin acabar deseando lanzar el pad y el televisor por la ventana. Su despiadada dificultad y, sobre todo, sus insufribles tiempos de carga echaron tierra sobre un juego de muy interesante concepto pero fallida ejecución.

Stuntman: Ignition se ha planteado de forma distinta para superar los escollos que arruinaron parcialmente el primer título, pero siendo bien conscientes de los elementos, aún con sus dramáticos problemas jugables, que lo hacían grande. Así, se ha conservado su fenomenal punto de partida: controlar a un especialista de cine de acción que tiene que ir participando en sucesivos rodajes ganando prestigio y habilidades para afrontar escenas de riesgo cada vez más insensatas. Los espejismos presentes en este punto de partida no son moco de pavo: normalmente, en un videojuego se da por supuesto que el jugador está tomando el lugar de otra persona (un bárbaro, un asesino, un deportista). En *Stuntman* y su secuela, el jugador toma el lugar de una persona (un especialista en conducción de riesgo) cuya profesión es suplantar a otras personas (actores), que a su vez se ganan la vida simulando ser quienes no son.

Esta turbadora escalera de Jacob argumental ya existía en la primera entrega, pero la nueva generación, con su exquisito detallismo en decorados y avalancha de detalles gráficos, posibilita el refuerzo del gancho argumental. Es decir, convenimos en que cualquier videojuego es una fantasía, una impostura, pero es que *Stuntman* lo es por partida doble (o cuádruple). Y cada rincón de sus niveles (escenas de películas, no lo olvidemos) lo subraya con orgullo: así, impostados entre las esquinas encontraremos cámaras, deflectores luminosos, focos y *atrezzo*. Sabíamos que en el cine todo es mentira, pero es que *Stuntman* es una falsificación del cine. Menuda pirula conceptual.

Sin perder tiempo

La mecánica de *Stuntman*, su progresión y sus recompensas están basadas en la precisión y la habilidad. No deja de ser curioso que en un arcade con un sistema de conducción tan poco dado a la simulación (como *Motorstorm* o *Flatout*, por mencionar un par recientes) se llegue a premiar el *tempo*, la sangre fría y la exactitud motorizada con tanta exactitud. Es tal el nivel de exigencia del juego que, como en el primer *Stuntman*, abortarás escenas llevando a veces solo diez segundos de juego para volver a empezar y obtener mejor calificación, para conducir con más estilo y más chulería. Lo cual nos lleva a un nuevo suspiro de alivio.

Stuntman: Ignition es, desde luego, un juego exigente (no son tantas sus escenas distintas: seis películas, y cada una de ellas con sus seis

STUNTMANT IGNITION 16+

PS3 • XBOX 360 • PS2



_GÉNERO **CONDUCCION CINEMATOGRAFICA**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **PARADIGM ENTERTAINMENT**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.STUNTMANIGNITION.COM**







REDNECKS RODADOS WHOOPPIN' AND A HOLLERIN' 2, UN FESTIVAL DE DISPARATES RODADOS HILLBILLIES_



La versión PS2 Aunque disfrutable, no es tan brillante como la de PS3 y 360, idénticas entre sí_

escenas: 36 en total... ¿qué juego de carreras tiene en su Modo Historia tan pocos circuitos?), pero no frustrante, como lo era su predecesor. El nuevo sistema por estrellas para calificar las actuaciones del jugador es mucho más permisivo y deja más lugar a la improvisación. La dificultad mantiene en vilo (las dos últimas películas son un infierno de plomo y sangre absolutamente literal) pero no frustra, porque el jugador padece sus propios errores, no los de la máquina. Del mismo modo, los tiempos de carga han quedado completamente erradicados una vez se carga cada escena: esa repetición cada diez segundos en busca del derrape perfecto ya no es solo posible, sino recomendable.

Personalidad a altas velocidades

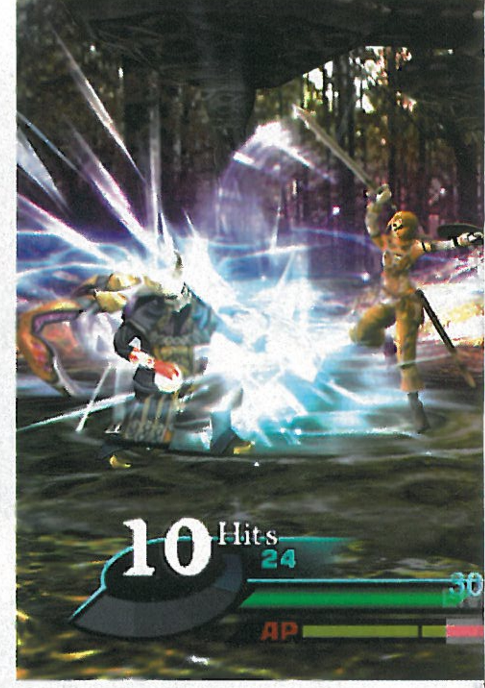
A diferencia del reciente *Flatout: Ultimate Carnage* (que nos gustó, y mucho: revisa nuestro análisis en **Xtreme 177**), ***Stuntman: Ignition*** no solo despunta por sus cualidades técnicas (la sensación de velocidad y, a la vez, de peso del vehículo es la que se debe exigir a un arcade de conducción neogeneracional), sino por su personalidad. Abiertamente caricaturesco, ***Stuntman: Ignition*** se entrega a una amorosa parodia de los diversos subgéneros del cine de acción en los que participa nuestro especialista: cine de comandos, de espías... y nuestro preferido: *Whoopin' and a Hollerin' 2*, secuela de la descacharrante parodia de clásicos de la acción *redneck* (*The Dukes of Hazzard* a la cabeza) que nos pondrá, de nuevo, al volante de los vehículos más chalados del juego.

Algunos escenarios extra con los que ganar prestigio (que tienen lugar, bellísimo giro profesional, en espectáculos en parques de atracciones, donde no se puede cometer ningún error, no como en el permisivo Hollywood) y unas cuantas arenas para batallas multijugador garantizan que, aunqque seas tan bruto de conseguir cinco estrellas en todas las escenas, la diversión continúe.

CONCLUYENDO: Velocidad ambientada en géneros fílmicos descerebrados. Qué. Más. Quieres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL
8,2	7,6	8,5	8,0	8,3	7,0













MAPA DE MIDGARD Está dividido en tres grandes regiones y te permitirá acceder a pueblos y zonas de combate.



VALKYRIE PROFILE LENNETH (PSP)

ODIN SPHERE (PS2)

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA (PS2)

_THE ELF

VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA

SQUARE ENIX Y TRI-ACE PRESENTAN EN EUROPA EL RPG MÁS BELLO JAMÁS CREADO PARA PS2. ¿SERÁS CAPAZ DE RESISTIRTE A LA BELLEZA LETAL DE UNA VALQUIRIA?

Dicen las sabias leyendas de la mitología nórdica que los grandes guerreros que fallecen heroicamente experimentan la visión más mortal y bella que uno pueda imaginar, la de una valquiria. Esta doncella guerrera elige las almas más poderosas y valientes y las transporta al Valhalla, donde serán preparadas para participar en las guerras de los dioses. Esa misma sensación de belleza destinada para unos pocos privilegiados es la que quieren transmitirnos **Square Enix** y **tri-Ace** con ***Valkyrie Profile 2 Silmeria***, un RPG de acción de impecable factura gráfica y técnica que rebasa con holgura las posibilidades técnicas de **PS2** y se sitúa a medio camino entre una generación y otra. La brillante secuencia de introducción es un pequeño aperitivo a lo que nos espera al contemplar el motor gráfico del juego, el auténtico emblema mediático de la precuela del mítico *Valkyrie Profile Lenneth* (**PSone-PSP**).

¿PS2 no tiene límites?

Eso es lo que muchos de vosotros pensaréis al contemplar las bulliciosas, y plenas de vida, callejuelas del pueblo de Solde, donde da comienzo la aventura del binomio mental Alicia/Silmeria. Alicia es la princesa desterrada de Dipán y Silmeria la también desterrada valquiria de Odín, condenada a vivir para siempre en el cuerpo de la pobre princesa. Ambas se embarcan en una lucha divina y desigual contra el gran dios nórdico. Pero volvamos a las calles de Solde o de cualquiera de los escenarios abiertos en 2.5D de ***VP2 Silmeria***. La atención al detalle es totalmente exagerada y todos los elementos vivos o estructurales que componen estos poblados tienen vida propia (árboles mecidos por el viento, una fuente que inunda de agua el suelo adoquinado, gente paseando por las calles, efectos de luz de un realismo insultante...), lo que le otorga un protagonismo gráfico jamás visto en un título de este género. Y todo ello sin cargas de ningún tipo. Lástima que esta omnipresencia visual no se convierta también en argumental, ya que estas zonas habitadas apenas sirven para descansar y grabar en la posada correspondiente,

16+

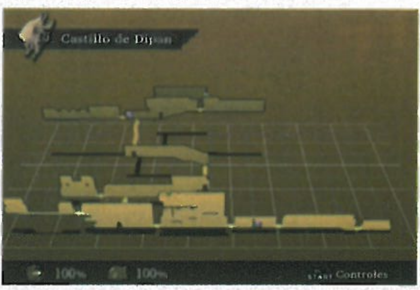
PS2



_GÉNERO **RPG DE PROPORCIONES MITOLÓGICAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TRI-ACE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2 (COMBATES)** _ON-LINE **NO**
_VOCES **INGLÉS** _TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VALKYRIEPROFILE2.EU.COM/**



¡ALCANZA EL CIEN POR CIEN! Con el botón R2 accederemos al mapa de las fases de exploración. Atención al porcentaje de tesoros y mapeado descubierto.



SÚPER COMBATES Los momentos más emocionantes, épicos y gloriosos los proporcionan los combates. Presta atención a los tutoriales, ataca por la retaguardia, equipa correctamente a tus personajes, disfruta con los Rompealmas... ¡y un millón de cosas más!





SOLO PARA TUS OJOS Los escenarios abiertos alcanzan una calidad plástica y un nivel de detalle indescriptibles_

ASOMBROSA CALIDAD GRÁFICA, COMBATES EMOCIONANTES Y UNA DRAMÁTICA HISTORIA

actualizar armamento o abrir nuevos escenarios en el mapa con escuetos y poco vibrantes diálogos con sus habitantes. El resultado: auténticas obras maestras de ingeniería lúdica convertidas, casi siempre, en simples lugares de paso.

Llegó la hora de combatir

Sin duda, el otro gran aliciente de ***VP2***, junto a los bellos parajes de Midgard y el argumento, son los combates que harán acto de presencia en las más de veinte zonas de exploración. Adictivos, originales, adrenalínicos y con grandes dosis de estrategia que te obligarán a estudiar los tutoriales con paciencia y dedicación para no perderte ni un solo detalle. Utilizarás casi todos los botones del mando, controlarás hasta cuatro personajes que podrán dividirse en grupos, tendrás la opción de atacar al líder directamente para concluir la batalla con rapidez, ejecutarás series de golpes devastadoras y vibrarás con escalofriantes secuencias de los Rompealmas, entre otras muchas cosas. Y podrás compartirlo con otro jugador. La única pega respecto a estos épicos y necesarios momentos es la poca espectacularidad de los *final bosses*.

Pero esto es solo una pequeña muestra de lo que te espera a través de los seis capítulos que conforman esta aventura mitológica de abandono, soledad y venganza, y sus más de 50 horas de juego con un **Motoi Sakuraba** que vuelve a ponerse a los mandos de una atmosférica y envolvente banda sonora que, una vez más, carece de pasajes gloriosos.

VP2 Silmeria mezcla sabiamente argumento, exploración, combates, liberación de *einherjars* (almas de guerrero), plataformas, disparos de fotones con un motor gráfico de ensueño y la siempre fascinante mitología nórdica. Además, hereda de su predecesor algunos mecanismos bien engrasados, personajes y alguna que otra localización, aunque también una mayor linealidad y menor sensación de urgencia en el desarrollo.

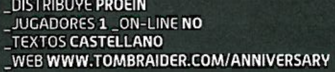
CONCLUYENDO: VP2 puede presumir de contar con el apartado gráfico más sobresaliente jamás protagonizado por un RPG en PS2, además de un embriagador sistema de combate y un guión a la altura de Square Enix, tri-Ace y la mitología nórdica.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,4	8,3	8,7	8,9	8,9

16+

PSP





_GÉNERO **ARQUEOLOGÍA CROFTIANA DE BOLSILLO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY**



CÁMARA RENQUEANTE La cámara puede rotarse con los gatillos, pero resulta incómodo y lento_







SALTA, LARA, SALTA Los escenarios transmiten casi, casi, la misma grandiosidad que en PS2_

_STAN BY

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

100°

TOMB RAIDER ANNIVERSARY PS2

TOMB RAIDER ANNIVERSARY PSP

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

0

LA VERSIÓN PARA PSP DEL MEJOR TOMB RAIDER DE LOS ÚLTIMOS AÑOS MANTIENE EL TIPO. ALBRICIAS.

Ya sabéis que no exagero. *Tomb Raider Anniversary* para **PS2** superó las expectativas de un servidor, ofreciendo un *remake* a la altura del *Tomb Raider* original, evitando errores del pasado y mezclando con maña aciertos pretéritos y lecciones aprendidas con el reverencial y a la vez rompedor *Legends*.

La versión para **PSP**, que parte también de una versión mejorada del motor de *Tomb Raider Legends*, ha resultado ser un port sorprendentemente fiel al título de **PS2**. Desde un punto de vista gráfico, este ***Anniversary*** es calcadito al de consola de sobremesa. Sorprende, de nuevo y afortunadamente, la capacidad de la portátil de **Sony** para desplegar una calidad visual espectacular frente a versiones de otros títulos que no han corrido precisamente la misma suerte.

No hay que olvidar, no obstante, que la serie *Tomb Raider* en general, y este ***Anniversary*** en particular, implican una espectacularidad que, tal vez, sólo pueda disfrutarse plenamente en pantalla grande, dejándose uno asombrar por los enormes espacios, las alturas imposibles y las acciones vertiginosamente suicidas. Para quien haya aparcado definitivamente su **PS2**, o sea un aficionado impenitente a la portabilidad por elección u obligación, esta versión brinda la posibilidad de disfrutar de todo lo que ofrece el primer ***Tomb Raider Anniversary***. En lo visual, como digo, pero también en cuanto al contenido: mismos niveles, mismos extras, mismas opciones y enemigos...

El pinchazo de ***Anniversary*** para **PSP**, no obstante, reside en la ya familiar falta de un *stick*. Lo que tal vez es más o menos obviable en otros juegos, menos centrados en la exploración y, por tanto, menos dependientes de la observación, aquí se convierte en una incomodidad muy importante, ya que la cámara es, literalmente, inmanejable. Un obvio inconveniente en ciertas situaciones acrobáticas, o en algunos enfrentamientos que tienden a complicarse demasiado de forma innecesaria.



CONCLUYENDO: El problema con la cámara le hace perder parte de su dinamismo y agilidad. Se intenta solucionar con alguna ayuda en el combate al apuntar, pero no acaba de cuajar. Visualmente, no obstante, es igual de espectacular.

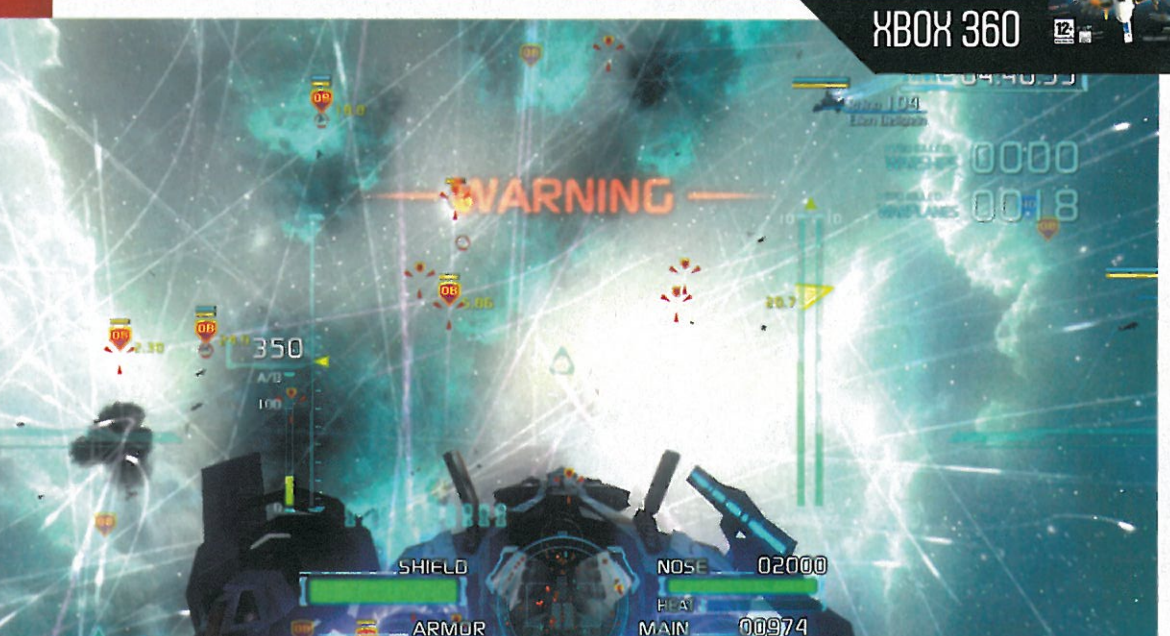
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,5	8,0	7,8	8,5		8,0



12+

XBOX 360

_GÉNERO **SHOOTER CON AMBICIÓN DE SPACE OPERA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **GAMEARTS/SETA**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.XBOX.COM**



BATIBURRILLO ESPACIAL ¿No querías batallas multitudinarias y serpentear entre enjambres de haces de láser al más puro estilo Robotech? ¡Pues toma seis tazas! No vamos a negar la espectacularidad de los gráficos de Project Sylpheed... pero es difícil encontrar tu objetivo entre tanto fogonazo.



TUNEANDO UN CLÁSICO Las naves originales de la franquicia Silpheed han sufrido un gran lavado de cara, pero conservan señas del diseño original.



_NEMESIS

PROJECT SYLPHEED

LA INCORPORACIÓN DE LA LETRA «Y» NO ES EL ÚNICO CAMBIO EN EL NUEVO SILPHEED. LA PREGUNTA ES ¿LO NECESITABA LA SAGA?



Nada más lejos de mi intención que ir de inmovilista, de purista del videojuego. La primera vez que supe de los cambios introducidos por **GameArts** en este nuevo capítulo de la franquicia *Silpheed*, me parecieron geniales. Con el apoyo de un gigante como **Squaresoft Enix** y la potencia de una máquina como **Xbox 360**, aquello prometía convertirse en el mejor shooter espacial que ha aparecido en el mercado en años. A lo mejor lo es. Pero yo no he sabido verlo.

Me explicaré mejor. Los *Silpheed* anteriores (**PC**, **Mega-CD**, **PS2**, revisa nuestro Kamikaze sobre la saga en **Xtreme173**) eran *shooters* de desarrollo vertical y corte clásico, dotados de una calidad gráfica y sonora extraordinaria. De acuerdo, no eran muy originales y no habia libertad de movimientos (siempre se seguía una ruta prefijada), pero eran divertidos y tremendamente bonitos. Con el salto a **Xbox 360**, **GameArts** ha intentado hacer algo diferente y mucho más ambicioso: crear una *space opera* (con toneladas de intros y diálogos) y una mecánica más cercana a un *Ace Combat* espacial (¿recordáis el *Colony Wars* de **Psygnosis**?). El resultado es deslumbrante, con cientos y cientos de naves luchando ante nuestros ojos, entre un laberinto de láseres y estelas de misiles, mientras volamos en total libertad. Sobre el papel, parece el sueño de cualquier fan de los *shooters* aereos. Bueno, a lo mejor lo es si dicho fan es un verdadero hacha para descifrar el confuso radar que aparece en pantalla y que pretende indicar quiénes son tus enemigos y quiénes tus aliados. Cuando la batalla se pone seria, es dificil saber dónde esta la nave que hay que escoltar, en mitad de tanta guirnalda láser y tanta explosión. Es como buscar las llaves de casa en el interior de un almacen pirotécnico en llamas.

HACE TIEMPO, EN UNAS GALAXIAS LEJANAS...

Antes de variar su nombre y mecánica de juego, la franquicia Silpheed se consagró entre los mitómatos de los shooters con dos entregas (Mega CD, 1993) (PlayStation 2, 2000) que bien merecerían rescatarse en Xbox Live o PS Store. Aunque sospechamos que jamás sucederá, al igual que con la primera entrega, creada para los PC-8801 en el lejano 1986.





CONCLUYENDO: Si eres un fan de la franquicia Silpheed, te recomiendo alquilar el juego antes de comprarlo. Asi evitarás un posible chasco, porque este Project Sylpheed está mas cerca de Colony Wars que de los Silpheed de Mega CD y PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,1	8,0	7,0	7,5		7,7

7+

PSP



_GÉNERO RPG DE ACCIÓN MAZMORRERO
_PAIS JAPÓN _COMPAÑÍA RISING STAR GAME
_DESARROLLADOR K2 LLC
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.VALHALLAKNIGHTS.COM

AL FIN EN CRISTIANO Al contrario de lo que suele ocurrir con otros juegos de rol japoneses minoritarios, esta producción traída a Occidente por los chicos de Rising Star Game y Virgin Play sí que cuenta con los textos en perfecto castellano.









A TU MANERA Los personajes cuentan con multitud de parámetros y estadísticas para modificar, así como un inventario de lo más completo.







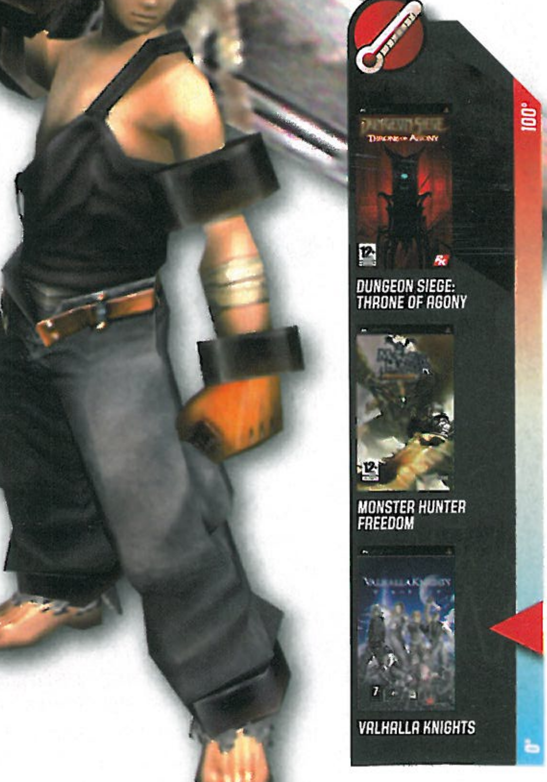
_CHIARAFAN

VALHALLA KNIGHTS

LA MITOLOGÍA NÓRDICA ESTÁ DE MODA: VALKYRIE PROFILE, ODIN SPHERE... Y AHORA ESTE PARA COMPLETAR EL CUADRO.

Dentro de los RPG´s también hay clases. Una de las más peculiares es conocida al otro lado del charco como *dungeon crawler*. Se basa en la exploración de todo tipo de mazmorras con el único propósito de ir haciendo más fuerte a tu personaje o personajes. Normalmente solo existe una localización fuera de estos espacios de batalla, a la que hay que acudir con regularidad para ir haciéndose con nuevo equipamiento. La historia suele ser poco importante, así como la interacción con el resto de personajes. Esta nueva producción sigue estas pautas al presentar a un grupo de hasta seis protagonistas completamente genéricos, que disputan batallas en tiempo real donde el jugador encarna al protagonista (a elegir entre varios tipos clásicos de la fantasía medieval) mientras que el resto son controlados por la consola.

La idea resulta atractiva en un principio, sobre todo debido a las ingentes opciones de personalización de los protagonistas y al cuidado apartado gráfico, pero pronto la cosa da un giro para volverse bastante repetitiva y, además, demasiado exigente. Tendrás que batallar mil veces antes de poder enfrentarte a un enemigo importante con garantías, y lo laberíntico y similar de los escenarios, junto con la poca ayuda ofrecida para completar las misiones, hacen que la frustración se apodere del más fanático.



100°

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

MONSTER HUNTER FREEDOM

VALHALLA KNIGHTS

CONCLUYENDO: Algunas buenas ideas y un apartado gráfico superior a la media no consiguen salvar un juego cuyo desarrollo acaba volviéndose tedioso a causa de la poca variedad que incorpora.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,5	8,4	6,9	7,9		7,1

12+ PS2

_GÉNERO ESTRATEGIA SEMI-ROLERA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KOEI
_DESARROLLADOR VANILLAWARE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.NISAMERICA.COM/GAMES/GRIMGRIMOIRE

100° – 0°

GRIM GRIMOIRE
DISGAEA
DISGAEA 2

¿RTS EN 2D? LA IDEA ES ALGO RARA, PERO DAMOS FE DE QUE FUNCIONA_

_CHIARAFAN

GRIM GRIMOIRE

NADIE DIJO QUE SER APRENDIZ DE MAGO SEA SENCILLO. QUE SE LO DIGAN A HARRY POTTER. EL CASO DE LILLET ES AÚN PEOR.

La joven protagonista de este juego se encuentra, cinco días después de haber sido admitida como estudiante en una prestigiosa escuela de magia, con que todos sus compañeros y profesores han desaparecido misteriosamente. Aún más extraño resulta el hecho de que por la mañana volverá a revivir desde el primer día, algo parecido al Día de la Marmota, sólo que esta segunda oportunidad tendrá que ser aprovechada por Lillet para descubrir los motivos del aciago acontecimiento y tratar de impedirlo.

Como veis, a originalidad no le gana nadie. Y no solo en el argumento, ya que la mecánica de este ***Grim Grimoire*** no deja indiferente. Pese a lo que podría pensarse en un primer momento viniendo de quien viene, no se trata de un RPG sino de un juego de estrategia en tiempo real, solo que pasado por el tamiz de la tradición lúdica nipona. Las batallas que forman el eje del juego de desarrollan sobre escenarios bidimensionales, donde tu controlarás el cursor e irás creando unidades, estructuras y haciendo que batallen hasta acabar con los enemigos. Parece algo raro en un principio, pero gracias a los útiles tutoriales aprenderás el manejo en un santiamén y descubrirás lo divertido e intuitivo, a la vez que tremendamente refrescante, que resulta todo.

Y lo mejor es que, fuera de las batallas, también encontramos importantes motivos para sumergirnos en este mágico universo. La escuela de brujería está habitada por todo tipo de seres de personalidad memorable, que dialogan haciendo saltar chispas de humor y, en muchas ocasiones, de mala leche. Un plantel que acaba resultando de lo más interesante, sin duda.

Y por último, destacar que el apartado técnico presenta una utilización de las 2D que haría llorar de emoción al mismísimo **Tones** (como ya ocurría en **Odin Sphere**, anterior producción de los desarrolladores). Sencillamente único.



ANIMADAS CHARLAS LAS CONVERSACIONES SON REALMENTE INGENIOSAS_

CONCLUYENDO: Grim Grimoire es uno de esos juegos de los que se encuentran uno entre un millón. Cuenta con un desarrollo divertido y novedoso, un apartado gráfico y sonoro excelente y un carisma como pocas veces se ha visto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
8,9	8,5	8,8	8,3		8,8

XBOX 360

_GÉNERO **ARCADE DINAMITERO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **HUDSON SOFT**
_DESARROLLADOR **HUDSON SOFT**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.XBOX.ES**







¡FIESTERO EL ULTIMO! Hay 8 arenas, incluida la clásica, repletas de trampas. En este mapa, el objetivo es arramblar con todos los power-ups antes que tus rivales_

_NEMESIS

BOMBERMAN LIVE

PÍCATE, BOMBARDEA, INSULTA A GENTE DE TODO EL PLANETA_

¿Recuerdas aquellas inolvidables tardes jugando al *Bomberman* (la versión que fuera) con tus amigos? ¿Esos piques? ¿Esas risas? ¿El acabar a puñetazos lo que comenzó como una sana rivalidad? Prepárate a multiplicar esas sensaciones por mil, porque ***Bomberman Live*** te va a permitir picarte contra gente de todo el planeta, mientras sueltas bombas por los laberintos y lanzas insultos por el headset.

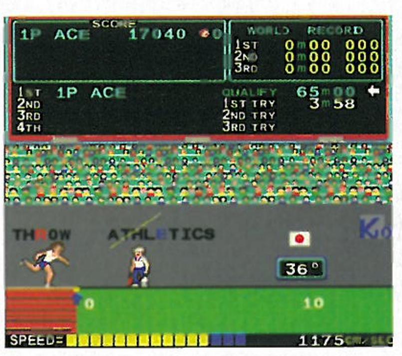
Por una vez, los 800 puntos de vellón que cuesta el juego me han parecido calderilla ante el potencial de risas y cachondeo que ofrece la última encarnación del veterano Bomberman. Hacer la puñeta, después de muerto, a un puñado de franceses, vencer al alemán que iba de imbatible o simplemente jugar con un tío de Cuenca. Sea quien sea tu rival/es, la diversión está garantizada.

GLOBAL **8,6**

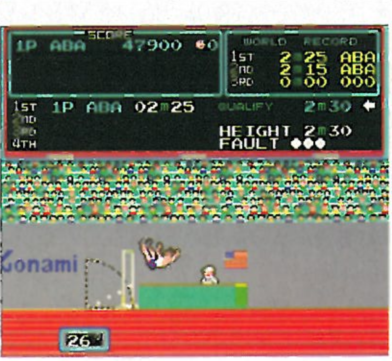


_GÉNERO **MACHACABOTONES OLÍMPICO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **DIGITAL ECLIPSE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.XBOX.COM**











GRÁFICOS MEJORADOS Al igual que en otras recreativas Konami para XBox Live, Track & Field ofrece la posibilidad de jugar con los gráficos originales, o unos mejorados para la ocasión_

_NEMESIS



TRACK & FIELD

REVENTARÁS EL PAD... NO DIGAS QUE NO TE LO ADVERTIMOS_

Parece mentira que ya hayan transcurrido 24 años desde la irrupción de ***Track & Field*** en los salones recreativos. Ya fuera en la *coin-op* original como en sus multiples adaptaciones para ordenadores y consolas, el simulador olímpico de **Konami** siempre ha generado piques encarnizados y lesiones de dedo (por no decir que ha destrozado más mandos que ningún otro juego). Su mecánica machacabotones pondrá en verdadero peligro la integridad de tu pad, mientras intentas batir el récord de la CPU, vences al tipo sentado a tu lado o a jugadores de todo el planeta.

El juego *on-line* es el gran atractivo de este ***Track & Field*** para **Live**, aunque hemos detectado un fallo gordo y avieso, que esperamos sea solventado en próximas actualizaciones: cuando juegas contra otros tres usuarios en línea, algunas pruebas sufren ralentizaciones debido al tráfico de la Red. Si esto te sucede a punto de soltar la jabalina o haciendo salto de longitud, estás perdido.

GLOBAL **7,5**

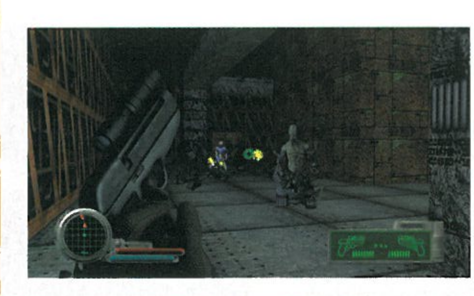


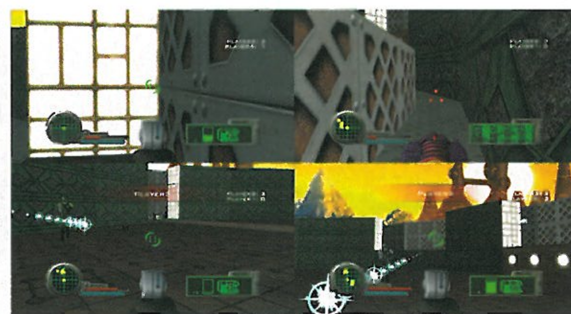
XBOX 360

_GÉNERO **FPS AÑEJO (EN DEMASÍA)**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **BUNGIE**
_DESARROLLADOR **FREEVERSE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.XBOX.COM**













_NEMESIS

MARATHON DURANDAL

INSECTOIDES CON LANZA Y MUCHA NOSTALGIA, EN EL REMAKE DE UNO DE LOS PRIMEROS ÉXITOS DE BUNGIE

Tener un **Mac** y pretender utilizarlo para jugar era duro allá por 1995 (como ahora, vamos). La oferta era para llorar y casi siempre había que acudir al carísimo mercado de importación. Sólo una vez no me dolió rascarme el bolsillo: se llamaba **Marathon** y consiguió pegarme al monitor de mi **Performa 630** durante meses. Quién iba a decir que la gente que diseñó aquel modesto FPS tipo *Doom*, se encumbraría años más tarde al programar otro *shooter* llamado *Halo*.

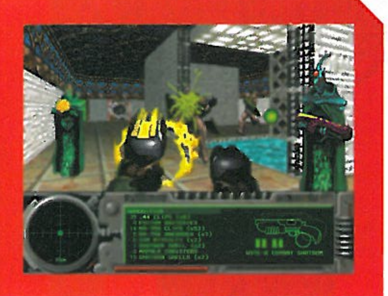
El universo ***Marathon***, con sus insectoides con lanzas y sus mapeados laberínticos, regresa de entre los muertos para engrosar la oferta de **Live Arcade**. Como ya sucedió en su día con la adaptación de *Doom*, su mecánica de pasillos no ha soportado bien el paso del tiempo. Lo que en su día nos pareció la leche ahora impresiona menos que el Tren de la Bruja, pese a la incorporación de texturas y sprites en alta resolución. Es un ejercicio de nostalgia pura y dura. Hasta sus últimas consecuencias.

Freeverse ha incorporado, por supuesto, la posibilidad de enfrentarse a otros usuarios, aunque no llegué a encontrar a nadie cuando entré en los servidores. Y es que ***Marathon*** es entrañable, pero no nos engañemos: no es *Gears Of War*.



UN PEDACITO DE LOS 90 EN TU XBOX 360

¿Por qué adaptar el segundo capítulo de la trilogía en lugar del primer Marathon? En la página web de Bungie (www.bungie.net) podréis encontrar una reveladora entrevista con Freeverse en la que explican los motivos. El Marathon original se programó para los Macintosh con procesador 68.000, mientras que Durandal se diseñó para los Mac con tecnología Power PC y también se lanzó en Windows, lo que ha facilitado su conversión a Xbox 360.





_GÉNERO **PILLA-PILLA POLICIAL**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **INCOGNITO ENTERTAINMENT**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **NO**





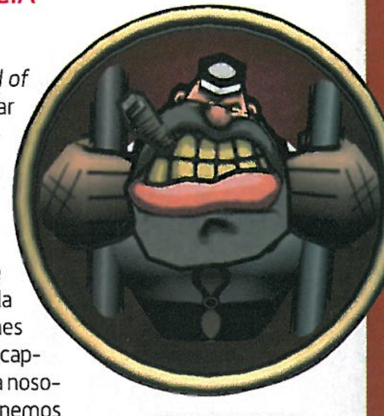




_CHAIKO

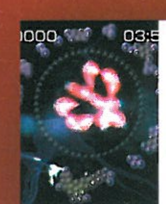
CALLING ALL CARS!

POR UNA VEZ NO SON SOLO LOS CRIMINALES QUIENES HUYEN DE LA POLICÍA



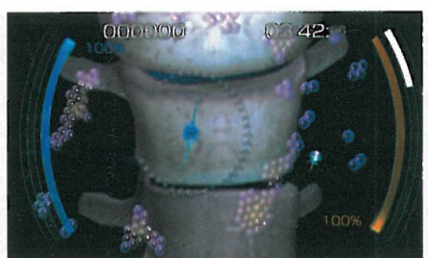
Tras comerse el mundo con *God of War*, **David Jaffe** decide dedicar sus esfuerzos a proyectos más humildes con la premisa de divertir. ***Calling All Cars!*** es el primero de esos juegos, y cumple sobradamente con lo prometido. Tirando de un espectacular *cel-shading*, ***Calling All Cars!*** ofrece un divertido juego de persecuciones a la vieja usanza, persecuciones a los ladrones huidos, a nuestros compañeros que han capturado antes al ladrón y persecuciones a nosotros mismos, cuando seamos los que tenemos al ladrón en nuestro poder y luchemos por la recompensa. Al final todo va de conseguir un objetivo antes que el resto a lo largo de cuatro niveles. Tal vez insuficientes, pero con el multijugador (*on-line* y a pantalla partida) el juego alarga su vida hasta el infinito.

GLOBAL **8,7**



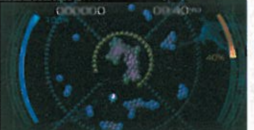
_GÉNERO **NANOCIRUGÍA**
_PAIS **EUROPA** _COMPAÑÍA **KUJU**
_DESARROLLADOR **KUJU**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **NO**

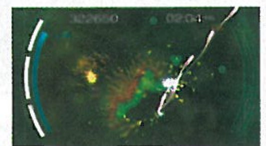




CON CUIDADO No vayas a lesionarle la columna al sufrido cuerpo invadido...

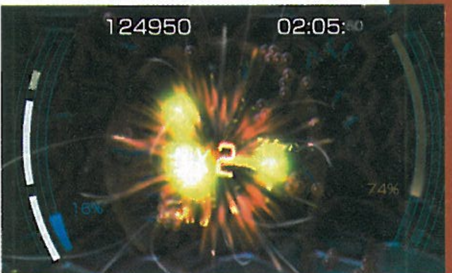












LUCEROS Al final esta no será la generación del juego on-line y los gráficos realistas, sino de las explosiones de colores.

_CHAIKO

NUCLEUS

ÉRASE UNA VEZ UN CUERPO INFECTADO Y UNA PEQUEÑA NAVE DISPUESTA A DESINFECTARLO

Desde el triunfo absoluto de *Geometry Wars Retro Evolved*, muchos son los juegos que siguen su estela. Si bien **Bizarre** no inventó ese estilo de juego, sí lo trajo a la nueva generación de consolas acompañado de un considerable espectáculo audiovisual, y ahora no hay consola que no quiera su propio *Geometry Wars*. O varios de ellos. Y ahí radica el problema: el formato empieza a dar muestras de cansancio. ***Nucleus*** intenta distanciarse del modelo original añadiendo algo más de profundidad al juego, a base de *power-ups* o propulsiones o con la necesidad de apilar células benignas a empujones y recoger proteínas. Son buenas ideas, pero padece de un pequeño problema de ritmo, y es que los primeros niveles pueden llegar a ser tediosos, hasta que alcanzado cierta fase el espectáculo comienza. Espectáculo que, por otra parte, se ve mermado por una dudosa elección en la paleta de colores que lleva a confundir el escenario con todo lo demás. Existe la posibilidad de jugar contra otro jugador, y como único contenido *on-line* cuenta con un *ranking* mundial. Buenas ideas para una ejecución irregular.





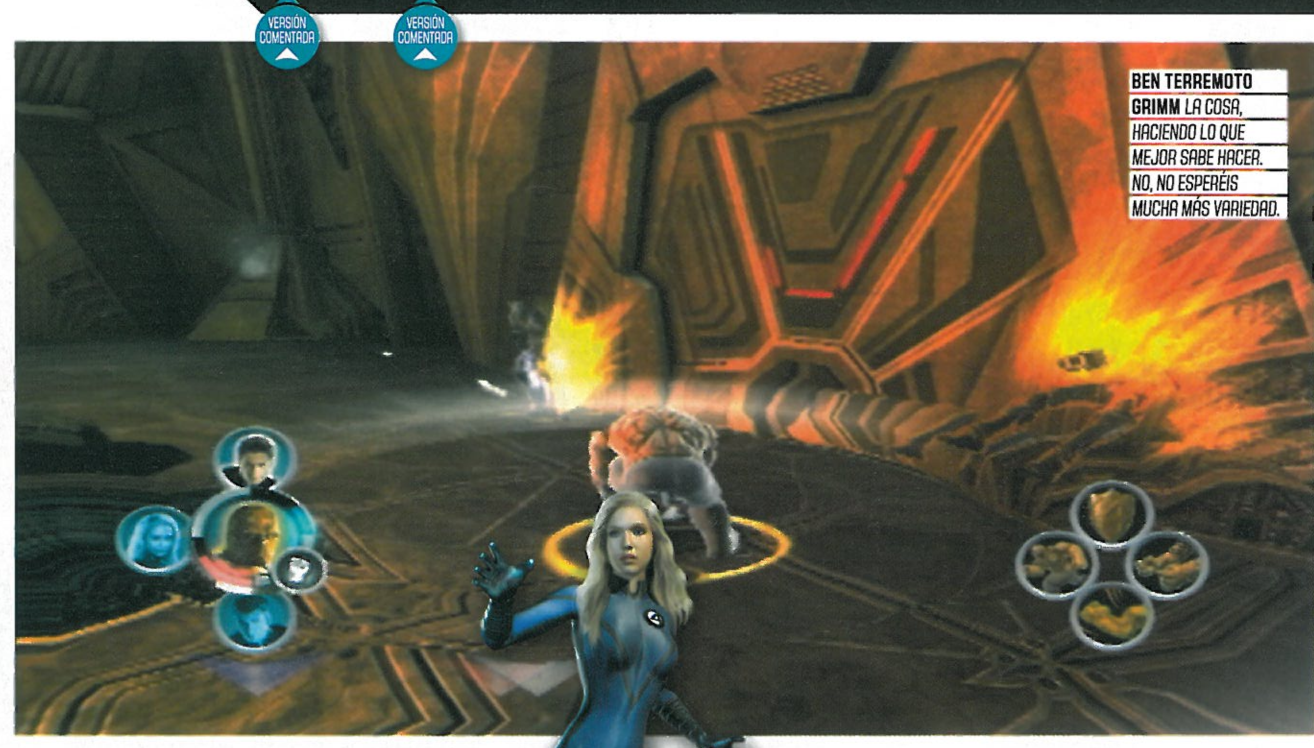
12+

_GÉNERO GUANTAZOS EN MALLAS
_PAIS EE.UOU. _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR VISUAL CONCEPTS
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.2KGAMES.COM/RISEOFTHESILVERSURFER

PS3 • XBOX 360 • PSP • WII • PS2

VERSIÓN COMENTADA · VERSIÓN COMENTADA





BEN TERREMOTO GRIMM *LA COSA, HACIENDO LO QUE MEJOR SABE HACER. NO, NO ESPERÉIS MUCHA MÁS VARIEDAD.*

_STAN BY

LOS CUATRO FANTÁSTICOS
Y SILVER SURFER

ADORAMOS AL SURFISTA Y A GALACTUS. Y QUERÍAMOS UN BUEN JUEGO DE LOS 4F.

Por desgracia, la cosa se ha quedado a medio gas. Y no se trata de que miremos con desdén a las versiones jugables de adaptaciones cinematográficas. Más bien al contrario: solemos esperar que el peso específico de las licencias y el respaldo económico que ofrecen acabe cristalizando en productos de calidad. Aunque no revolucionarios, sí bien facturados y con ese cierto cariño por los personajes que enriquece la experiencia de juego con un punto onanista. Lo que suele ocurrir, en cambio, es que se tire del tópico y la fórmula manida. Y lo que es peor: que las prisas jueguen en detrimento de la calidad final del juego.

Este caso es, efectivamente, el de ***Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer***. La propuesta del juego es sencilla: revisitar el argumento de la película, con algunos niveles y *final bosses* propios (como el Superskrull) a través de un *brawler* sin muchas sorpresas en el que el jugador puede elegir en cualquier momento a qué miembro de los Cuatro Fantásticos manejar para soltar guantazo tras guantazo. Sin olvidar cuatro superpoderes por cada miembro del equipo.

Salvando la sobreexposición a una mecánica sin sobresaltos, y unos escenarios a base de pasillos -redudantes *ad nasuseam*- y oleadas de enemigos, el juego llega a lanzar algún destello. Por ejemplo, algunas animaciones de personajes -como las de Mr. Fantástico-, la posibilidad de que se unan jugadores a la partida en cualquier momento -aunque la cámara se antoja resacosa- y las combinaciones de poderes, accesibles, rápidas y, todo hay que decirlo, vistosas y efectivas.

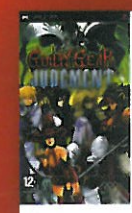
COMBINAR PODERES La esencia de esta nueva encarnación de los 4F. Su uso podría resultar interesante si la mecánica no fuera tan insoportablemente repetitiva_



PS3 APRESURADA La versión para PS3 se nos antoja menos depurada, más tosca. Los plazos en estos juegos basados en licencias suelen resultar nefastos_

CONCLUYENDO: Para los fans acérrimos o quienes se encuentren en una edad algo menos exigente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,0	7,0	6,6	7,0	6,8	6,9



_GÉNERO **BEAT'EM-UP 2D POR PARTIDA DOBLE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MAJESCO**
_DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GUILTYGEARJUDGMENT.COM**

PSP

12+







DOS POR UNO Arriba, GG Judgement; abajo, dos capturas de X2 #Reload, uno de los GG más completos_

_MELONGASOIL

GUILTY GEAR JUDGMENT

LA MEJOR LUCHA 2D EN UN PECULIAR DOS POR UNO

Aunque **PSP** fue concebida como una portátil capaz de recrear entornos 3D de calidad, los aficionados a la lucha hemos podido disfrutar con algunos de los mejores *beat'em-ups* bidimensionales de la historia. ***Guilty Gear Judgment*** es uno de ellos y llega a **PSP** junto al impresionante ***GG X2 #Reload***, una de las entregas más completas de toda la saga. Lo más peculiar del pack no es que ***#Reload*** no se mencione apenas en la caja del juego, lo más original es que ***Judgment*** no es un *beat'em-up one on one*, sino un juego de lucha al más puro estilo *Final Fight* compuesto por nada menos que 18 niveles, 20 personajes seleccionables y un Modo Cooperativo para jugar con un amigo a través de wi-fi. La calidad de cada uno de los títulos del pack por separado ya justifica su compra; saber que vienen juntos lo convierte en adquisición obligada.

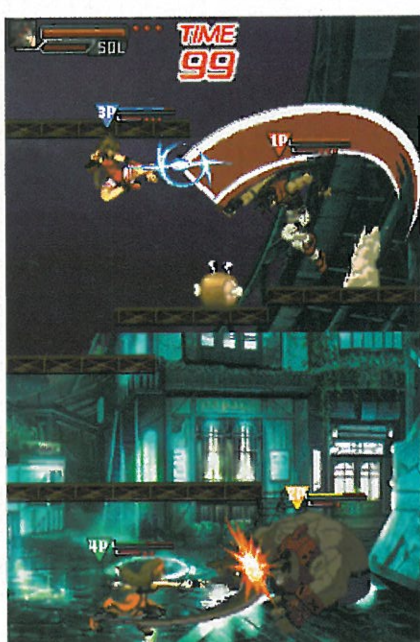
GLOBAL **8,8**



_GÉNERO **BEAT'EM-UP SIMPLE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MAJESCO**
_DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GUILTYGEARDS.COM**

NINTENDO DS

12+







MODO MULTIJUGADOR Hasta cuatro personas podrán participar en un mismo combate a través de wi-fi. A la derecha, uno de los cinco divertidos mini-juegos que pondrán a prueba tu habilidad con el stylus de DS_

_MELONGASOIL

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

LA LUCHA 2D MÁS TÉCNICA SE CONVIERTE EN SMASH BROS



Desde hace años, la saga de **Arc System Works** se ha hecho un hueco entre *Street Fighter* y *King of Fighters* gracias a unos gráficos en alta resolución y una jugabilidad completísima, en la que priman los combos de todo tipo y la habilidad del jugador para llevarlos a cabo. En esta versión para **NDS**, **Arc** se ha olvidado de la complejidad de la saga para crear una especie de Smash Bros bidimensional, en el que basta machacar un solo botón para hacer un combo y pulsar A y una determinada dirección para hacer un golpe especial. Pese a que no resulta un gran desafío para los luchadores más expertos, los menos aficionados a la lucha disfrutarán con su simplicidad, con su Modo Multijugador para un máximo de cuatro personas y con sus divertidos minijuegos, que nos darán acceso a técnicas con las que personalizar a nuestro propio luchador.

GLOBAL **7,7**



12+

_GÉNERO **ARCADE COWABUNGUISTA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **TMNTGAME.US.UBI.COM**

WII • GC • DS • GBA • PS2 • PS3 • PSP • XBOX 360





CLASICO INSTANTÁNEO ESTE MARAVILLOSO ZARANGOLLO DE PÍXELES QUE VEIS AQUÍ ES LA GLORIOSA VERSIÓN GBA. LO SENTIMOS, JÓVENES. POR UNA VEZ GANAN LOS PEQUEÑOS_





_JOHN TONES

TMNT

LA NUEVA PELÍCULA DE LAS TORTUGAS NINJA HA REVITALIZADO A LOS QUELONIOS LUCHADORES

Era lógico que estuviéramos espectantes ante los correspondientes juegos inspirados en la película: ésta ha conseguido, sin gran aparato publicitario ni escandalera mediática, ofrecer una muy competente ensaladilla de castañazos animados que se distancia tanto del canon **Disney** como del estilo **Pixar**, acercando al espectador actual al origen de todo: un pequeño cómic independiente sobre tortugas luchadoras que parodiaba con muy mal café los tópicos del cine de acción oriental.

Era logico, también, que nuestro cinismo habitual, ese que tantos disgustos nos da a veces, impidiera que las tuviéramos todas con nosotros: ¿Ocho formatos simultáneos? ¿Qué falta? ¿Una para **BBC Micro**?

Esta vez (no tenemos costumbre) acertamos solo a medias. Las versiones para **PSP**, **PS2**, **DS**, **PS3**, **Wii**, **GC** y **360**, virtualmente idénticas y con las lógicas diferencias gráficas (y leves adaptaciones jugables para **DS** y **Wii**) son productos para fans de las tortugas. Vale, somos fans de las tortugas, pero las 3D les han sentado regular: se ha intentado replicar el estilo de los últimos *Prince of Persia*, pero con una mecánica mucho más infantil y lineal. Las secciones de lucha son repetitivas y con poca chicha, aunque gana enteros cuando se centra en el plataformeo puro y frenético por los tejados de la ciudad. Es en algunos momentos de acrobacia y alto riesgo donde aflora el espíritu tortuguil que todos amamos.

La versión de **GBA**, en cambio, es otro (delicioso) cantar. Planteado como un *beat'em-up* lateral claramente inspirado en el arcade clásico (pero mejorado), es una delicia de combos encadenados y brutalidad pixelada que esconde una profundidad de juego insólita a estas alturas de la existencia de una consola que muchos dan por muerta. Lejos de ser un simple machacabotones, ***TMNT*** para **GBA** empuja al empleo de combos y a la lucha inteligente para progresar por niveles de un colorido espectacular, con entornos ocasionalmente interactivos, y poblados por una galería de enemigos deliciosa. Es decir: co-wa-bun-ga.



Equis, equis, equis, equis... Por desgracia, el combate en las versiones grandes del juego carece de la profundidad de la versión GBA.

CONCLUYENDO: En un sentido, la conversión peliculera de rigor. En otro, una de las sorpresas del año.

GRÁFICOS (DS)	GRÁFICOS (OTRAS)	JUGAB. (DS)	JUGAB. (OTRAS)	GAME BOY ADVANCE GLOBAL	OTRAS VERSIONES GLOBAL
8,6	7,0	8,0	6,8	8,6	6,8

WII

_GÉNERO **MINIJUEGOS A CASCOPORRO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CAST.**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**



_NEMESIS

BIG BRAIN ACADEMY

MINIJUEGOS PARA LISTILLOS, TIPOS ÁGILES Y OTROS COYOTES

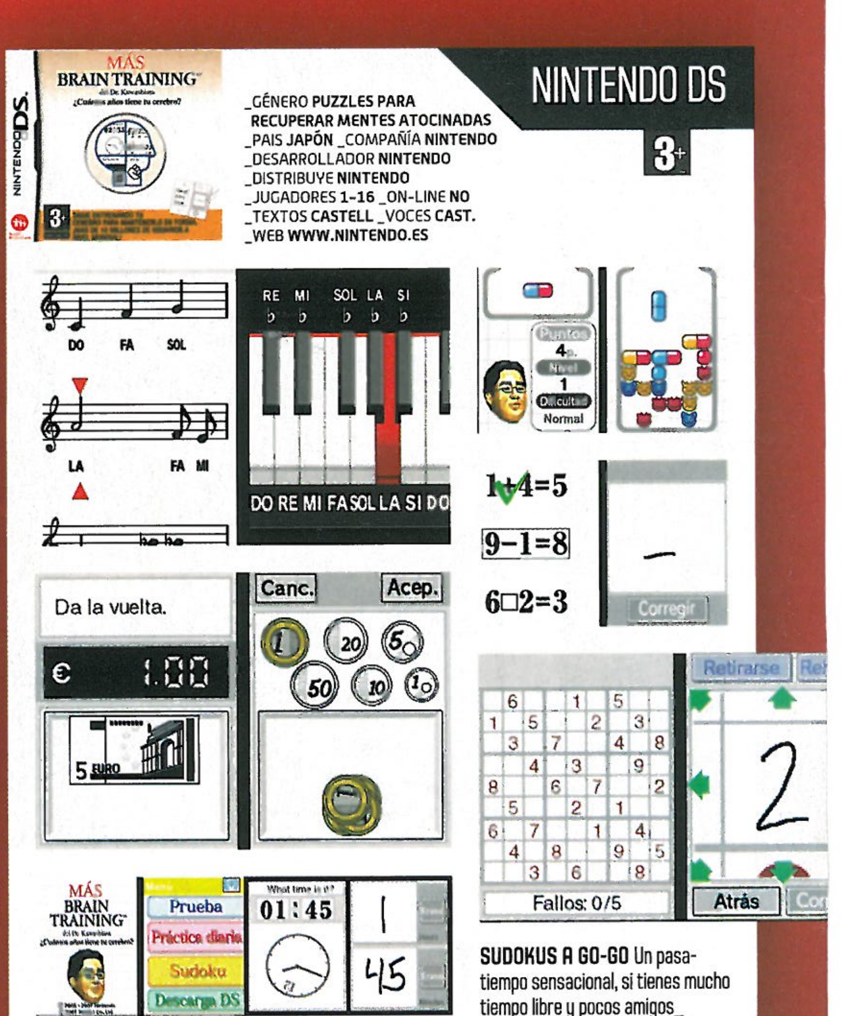


Aunque *Brain Training* le hizo sombra, *Brain Academy* para **DS** era un gran cartucho. Mucho más agradecido a nivel visual que la creación del **Dr. Kawashima**, aunaba la loable intención de entrenar nuestra mente con todo un torrente de pruebas y minijuegos al estilo de los *Puzzle&Action* de **Sega**. Esta versión **Wii** sigue los mismos parámetros, con 15 ejercicios que pretenden potenciar tu agudeza, percepción o dotes para el cálculo y el análisis. Pero no nos engañemos, lo que hace atractivo a este juego no es lo listos que nos vuelve, sino la opción de competir contra amigos y familiares, *wiimote* en mano, con la intención de dejar a los demás como estúpidos. Romperá más familias que el futbol y el bingo juntos…ya lo veréis, ya.

GLOBAL **8,2**

NINTENDO DS

_GÉNERO **PUZZLES PARA RECUPERAR MENTES ATOCINADAS**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELL** _VOCES **CAST.**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**



SUDOKUS A GO-GO Un pasatiempo sensacional, si tienes mucho tiempo libre y pocos amigos_

_NEMESIS

MÁS BRAIN TRAINING

MÁS GIMNASIA PARA TUS NEURONAS, POR CORTESÍA DEL DR. KAWASHIMA

El Dr. Kawashima y su *Brain Training* tuvieron gran parte de la culpa de que no pudiésemos encontrar una **DS** en las tiendas las pasadas navidades. Gente que no había agarrado una consola en su vida se lanzó en pos de recuperar las neuronas dañadas por la edad y el atocinamiento cultural. Tras vender 10 millones de unidades de *Brain Training*, su secuela llega al mercado español con un nuevo cargamento de pruebas para demostrar tus reflejos mentales… y tu paciencia. Si bien es cierto que se ha perdido la novedad que suponía la primera entrega, y que algunas de las nuevas pruebas son un tostón (la de los fulanos corriendo, por ejemplo), cada nuevo día de juego no solo nos recompensará con una mente más agil y juvenil, sino con pequeñas maravillas como la prueba del piano. Los nuevos sudokus y la posibilidad de competir contra otros 15 usuarios son otros atractivos de este cartucho, que hará feliz a tu abuela, tu padre o ese primo tarugo al que todos dan por perdido.

GLOBAL **7,9**


Retro
xtreme
Nº9
SEPTIEMBRE 2007
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
GRUPO ZETA
GEKIDO
CLASICOS SEGA
SABOTEUR
MEGADRIVE Y VIRTUAL CONSOLE
the last ninja



NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

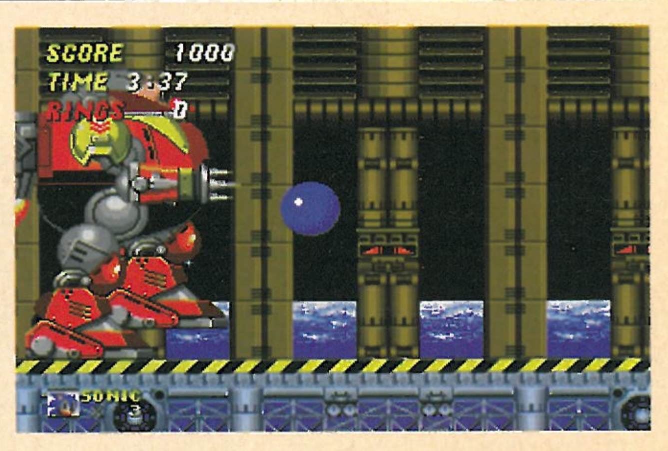
_JOHN TONES

Nunca los juegos han sido tan reflejo de una época como en los ochenta y primeros noventa, es decir, los años que abarca nuestro suplemento Retro. Reflejo no de la época que hemos vivido, sino de la que nos hubiera gustado vivir: buenos y malos sin matices, donde los asesinos sin escrúpulos, sin ningún lugar a dudas, molaban más. No hay nada tan pasado de moda como un ninja: es una perversión de un personaje histórico que sólo puede existir en tiempos más inocentes que los actuales. Y ojo, que en Xtreme abominamos de la nostalgia por la nostalgia, pero es que un ninja... siempre será un ninja.

_ILUSTRACIÓN POR LUIS BUSTOS

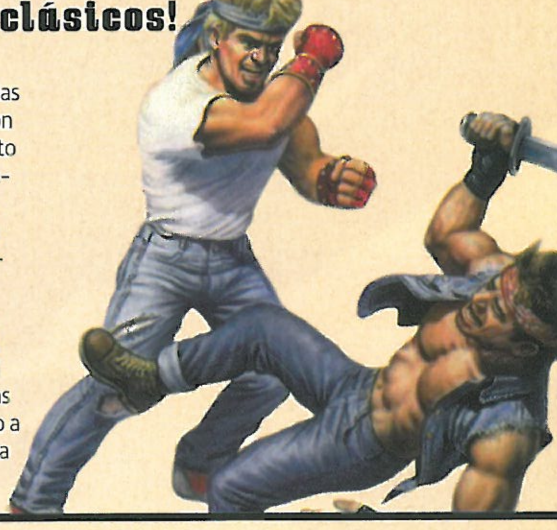






SEGA VINTAGE COLLECTION

¡Bienvenida sea la enésima reedición de clásicos!



Los clásicos consoleros de **Sega** ya contaron recientemente con un buen recopilatorio para **PS2** y **PSP** (capado para el mercado europeo, como no podía ser de otro modo), y ahora el turno le llega a **Xbox 360** como línea de lanzamientos para el imprescindible **Xbox Live Arcade**. Con el nombre genérico de ***Sega Vintage Collection***, **Sega** lanza cinco clásicos de los noventa: ***Sonic*** y ***Golden Axe*** (versión arcade) como avanzadilla, seguidos de cerca por ***Ecco the Dolphin***, ***Sonic 2***, y el clásico entre clásicos del *beat'em-up* callejero ***Streets of Rage 2***. Distribuidos de forma independiente entre ellos y con un precio de 400 ridículos micropuntos, cualquier usuario de **360** podrá revivir las tardes de gloria de hace década y media con versiones fieles a las originales, por supuesto debidamente adaptadas a la calidad de imagen de las **HDTV** y con el atractivo añadido de contar con modos multijugador a través de **Live**. A pesar de la teórica sobreexplotación que sufren los clásicos hoy día, siempre es buena idea traerlos de vuelta a nuevas plataformas y a precios asequibles. Así, los ancianos del lugar pueden guardar en el armario su ya muy cascada **MegaDrive**, y las nuevas generaciones tienen un fácil acceso a juegos que son, por derecho propio, historia del video-juego. Queremos más. **_Chaiko**

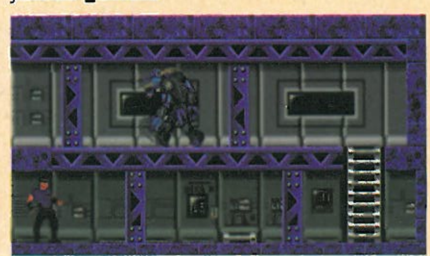


REMAKE DEL MES

SABOTEUR'95

www.simion.co.uk/saboteur

Los clásicos de los ordenadores de **8-Bits** nunca morirán y, a falta de un recopilatorio en condiciones como los que suelen disfrutar los clásicos arcade o consoleros, los encargados de mantener viva la llama son los creadores de *remakes*, que lo mismo se marcan uno de **Skool Daze** que de un clásico ninja como ***Saboteur***. Las virtudes del *remake* de **Alexandru Simion** son la fidelidad al espíritu del juego original, conservando su extenso mapa con todas sus particularidades y mejorándolo, acompañada de nuevas opciones para expandir la vida del juego (por ejemplo, nuevos personajes jugables que se unen al original). Además, es un *remake* por partida doble, al ser una recreación de la propia versión creada para **DOS** hace más de una década, y de ahí el '95 del nombre. ***Saboteur*** fue toda una leyenda ya en su propia época y ***Saboteur'95*** le hace justicia. **_Chaiko**





CONCURSO
SIERRA Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN AL MIAMI DE LOS AÑOS 80 ENCARNANDO AL GRAN TONY MONTANA. SI QUIERES PARTICIPAR PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 5 LOTES DE 1 SCARFACE DE WII + 1 COCHE O UNO DE LOS 10 JUEGOS SCARFACE QUE SORTEAMOS SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2007.
EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS
Wii
EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS
18+
www.pegi.info
SIERRA
LICENSED BY
PAL
Nintendo
REGALAMOS
15
JUEGOS
Y 5 COCHES
¿Qué célebre actor protagoniza el juego?
A) Robert DeNiro B) Walter Pidgeon C) Al Pacino
UNIVERSAL
RADICAL ENTERTAINMENT
SIERRA
xtreme
Wii
18+
CONCURSO SCARFACE THE WORLD IS YOURS
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra scarfacesj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: scarfacesj A



_JOHN TONES

THE LAST NINJA



HOY EN «PRODUCTOS FASCINANTES DE LA CULTURA POP»: LOS NINJA, PERSONAJES HISTÓRICOS QUE, EN LOS OCHENTA, GRACIAS AL CINE Y AL COMIC, SE CONVIRTIERON EN ICONO DE LA ACCIÓN ABSURDA

Arranquemos con una pequeña confesión personal con la que sin duda más de un lector de **Xtreme** se sentirá identificado, y que logrará arrojar algo de luz a la fascinación occidental sobre el personaje del ninja, uno de los más venerados, si no el que más, del cine de artes marciales.

Cuando el abajo firmante tenía unos diez años, asistió a un programa doble en un pequeño cine de verano de un pueblo de Murcia, consistente en la tailandesoide *La Venganza del Ninja* y la histórica *Indiana Jones y el Templo Maldito*. Es sencillo imaginar el cataclismo de sensaciones fuertes que sacudió mi cerebro, pero de aquella sesionaza salí, como mínimo, adorando el cine gore (¡corazones arrancados de pechos humanos a lo vivo!, ¡sorbete de sesos de mono!), el kung fu de baja estofa y los ninja, a los que el cine oriental de serie Z ha dedicado gozosa atención en la época de la explosión del mercado del vídeo doméstico.

Los ninja son personajes reales de la historia imperial japonesa, aunque sus orígenes y raíces reales siguen envueltos en la leyenda: expertos asesinos, espías y saboteadores, desarrollaron sus actividades a partir del siglo XV, entre los periodos Kamakura y Edo. Trabajaban para sus propios señores feudales o para organizaciones clandestinas y mercenarias de guerrilla. En cualquier caso, su imagen icónica en Occidente tiene mucho que ver con el éxito de la serie televisiva japonesa *The Samurai* y, posteriormente, la citada explosión de sublimes subproductos de artes marciales chungas entre las que un servidor citaría, desde el inmodesto conocimiento absoluto, las producciones de **Godfrey Ho** y **Joseph Lai** (la magistral *Ninja Terminator* en cabeza), la trilogía *Ninja* y la adaptación occidental *El Guerrero Americano*.

La pasión que el fenómeno ninja aún sigue generando tiene un par de motivos evidentes. Por una parte, su práctica de las artes marciales es absolutamente ofensiva e implacable, alejada de los subterfugios defensivos de la mayoría de las variantes del kung fu. Por otra, la presencia ninja aún está envuelta en misterio, y su uniforme y armamento habitual (históricamente falsos, pero aún fascinante) es pura perfección pop. Un videojuego protagonizado por un ninja estaba, pues, condenado a triunfar.

De luto rigurosísimo

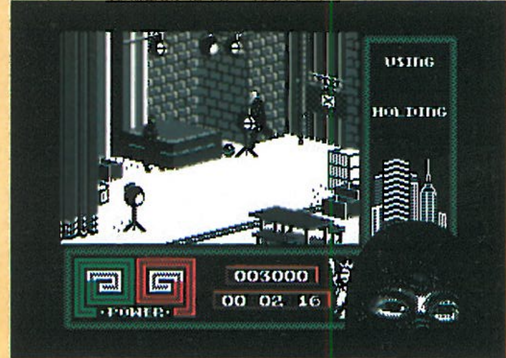
En el Japón feudal, el clan de Fujiwara ha gobernado con irresponsabilidad durante doscientos años, hasta el punto de que algunos de los campesinos más humildes deciden dejar sus casas e instalarse en los montes de Tokagure. Allí crean el arte marcial ninja, el mítico ninjutsu. Cuatrocientos años después, este arte marcial se convierte en el más temido por su poten-



AHI ESTAMOS, HILVANANDO CONCEPTOS A VELOCIDAD ABSURDA (LN2, COMMODORE)



INTRO La intro de Last Ninja 3 para Commodore y Amiga (arriba) se recuerda como una culminación gráfica y sonora de ambas máquinas. La conversión de Amstrad CPC de la segunda entrega, no.



¡GO NINJA, GO NINJA, GO! KUNITOKI ESTÁ EN LA LISTA DE ARMAKUNI, EL ÚLTIMO NINJA



THE LAST NINJA (DOS)

THE LAST NINJA 3 (AMIGA)



THE LAST NINJA (COMMODORE)

cia e implacabilidad, e incluso se adjudican a sus practicantes poderes sobrenaturales y de control mental.

El shogun del clan Ashikaga, Kunitoki, desea adquirir con oscuros fines estos conocimientos, y aprovecha el momento especial en el que, una vez cada década, todos los practicantes de ninjutsu viajan hasta la isla de Lin Fen y reciben enseñanzas de los pergaminos Koga. Kunitoki convoca a malvados espíritus y provoca una matanza de la que solo sobrevive Armakuni, el último ninja, que no acudió a la isla Lin Fen. Infiltrarse en la isla, llena de trampas y obstáculos de todo tipo, y recuperar los pergaminos robados, es ahora el único pensamiento que ocupa la mente de Armakuni.

The Last Ninja fue programado por **System 3** para **Commodore 64** en 1987. Le siguieron secuelas y, cómo no, conversiones (unas más dignas que otras). Pero es innegable que se trata de un título que exprime a la perfección las posibilidades y características de un **C64** en uno de sus momentos de gloria más indiscutible. Desde el detallismo y colorido de los gráficos a la perfecta gestión de *sprites* y fluidez de movimientos, pasando por descontado por la banda sonora de **Ben Danglish** y **Anthony Lees**, evocadora y extensísima (once temas completos, nada menos). A nadie le sorprendió que las ventas fueran altísimas, incluso para un juego exclusivo: cuatro millones de copias de la primera entrega, superadas incluso por su secuela. Eso suponía que, prácticamente, uno de cada cuatro usuarios de un **Commodore 64** tenía una copia de ***The Last Ninja***. Yo no conocí a ninguno que no lo tuviera.

El movimiento del último guerrero

El juego adopta una perspectiva isométrica que permite al ninja moverse en ocho direcciones, característica que no abandonaría en conversiones ni secuelas (a excepción de la cancelada cuarta entrega). Armakuni puede transportar armas clásicas de la mitología ninja (shurikens, katanas) y objetos que le ayudarán a superar obstáculos y resolver *puzzles*. El exigente nivel de dificultad del juego (las partes en las que Armakuni debe sortear zonas mortales saltando sobre piedras o pequeñas plataformas exigen una precisión y paciencia por parte del jugador que harían perder los estribos a Santa Teresa de Calcuta) obligó a los programadores a introducir un sistema de pistas: Armakuni puede, de este modo, orar frente a sitios sagrados (estatuas de Buda, fuentes) que le revelarán cuál es el siguiente objeto que tiene que recoger.

El resultado es sencillamente espectacular: el detallismo de los decorados es delicioso y la ambientación, entre oriental y peliculera, perfecta. De los únicos juegos que han conseguido replicar esa ambientación semionírica y ensoñada hablamos hace un par de meses: son los decorados de *The Way of the Exploding Fist* e *International Karate +*, curiosamente también planteados en principio como juegos exclusivos de **Commodore 64**, una máquina que parecía sacar a relucir el lado orientalista de los programadores.

Lo más recordado del juego, no obstante, son los detallados movimientos del protagonista, de una naturalidad inconcebible hasta ese momento. Las carreras en cualquier dirección, los enfrentamientos con los enemigos, el empleo de las armas, el salto con volte-





ENSALADA DE PIXELS MUY ARMONIOSA EN LN3 (C64)



THE LAST NINJA (COMMODORE)



THE LAST NINJA 2 (COMMODORE)



THE LAST NINJA 2 (AMIGA)



➲ reta... un techo indiscutible de la estética del píxel.

La programación del juego, al parecer, fue poco menos que un infierno. En declaraciones a la revista *Retro Gamer*, el entonces director de **System 3 Mark Cale** afirma que obtuvo un rechazo frontal por parte de muchos compañeros en la compañía, que aseguraban que el juego tal y como lo concebía **Cale**, sencillamente, no podía hacerse. Inspirándose en el clásico *Adventure* para **Atari 2600**, y decidido a que la mezcla de acción y aventura estuviera muy equilibrada, **Cale** dibujó el mapa completo de la isla y detalló cada uno de los *puzzles*, práctica ésta muy inusual en la época, y hasta tres equipos distintos de programación sucesivos se encargaron de él. Finalmente, el *coder* **John Twiddy** puso en marcha un innovador sistema en el que cada elemento del escenario se cargaba por separado y aparecía en el mapeado cuando el ordenador lo pidiera. Eso obligó a que cada uno de los seis niveles del juego estuviera compuesto de solo entre 15 y 25 pantallas y a que el protagonista y sus enemigos no se salieran de los senderos que atravesaban los decorados. Dos años de programación, no obstante, dieron sus frutos en forma de un juego que roza la perfección.

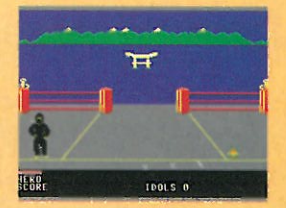
Un ninja perdido en el tiempo

La correspondiente secuela, gracias a las elevadas ventas, era inevitable: subtitulada ***Back with a Vengeance***, apareció en 1988. Convencidos con razón de que el decorado feudal no podía dar más de sí en lo que se refería a atmósfera y detallismo, en **System 3** propiciaron una oportuna huida del villano a través del tiempo hasta 1988, a donde le seguía nuestro ninja definitivo. Sus poderes mágicos le convertían en un poderoso traficante de droga protegido en una fortaleza de metal y cristal sólo accesible a través de una entrada secreta, oculta en Central Park. Y allí se dirige un cabreadísimo y mudo Armakuni.

La idea del tripazo en el túnel del tiempo es excelente: el colorido y variedad de los nuevos decorados (alcantarillas, el propio parque, los tejados, el interior del edificio, las calles de

MEN IN BLACK DE 8 BITS_

Desde aquí prometemos, porque podemos y porque queremos, que algún día tendréis un articulazo en Xtreme dedicado a los ninjas del videojuego. Héroes, villanos e indecisos: enfundados en trajes de camuflaje, cogiditos al mango de la katana y con el shuriken en mano. Para aliviar la espera, os ofrecemos un brevísimo listado de algunos de nuestros ninjas retro predilectos. No, no están todos ni remotamente. Pero todos los que están, son.



NINJA. Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari, DOS, C64, 1986. Sorprendente beat'em-up de atmosférica ambientación y banda sonora de la línea budget de Mastertronic.



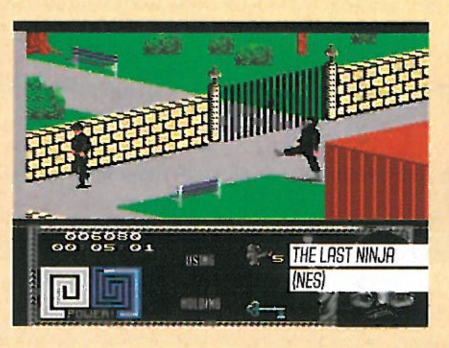
SABOTEUR. Spectrum, C64, Amstrad, 1986. Un clásico indiscutible de los 8 bits que merece mucho más espacio que éste. Excepcional secuela y estilo frenético.



NINJA MASSACRE. Amstrad, C64, Spectrum, 1989. ¿Un Gauntlet con ninjas? Oiga, sí: la mitología más arrastrada del subgénero fílmico en entornos laberínticos.



NINJA GOLF. Atari 7800, 1990. A diferencia de «The Naked Lunch», un título que da exactamente lo que promete: simulación deportiva y lucha. Contra tiburones y ranas gigantes.

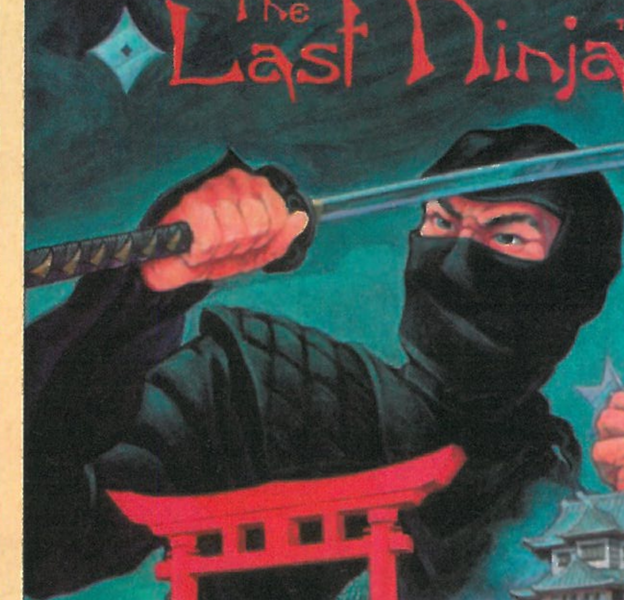


THE LAST NINJA (NES)



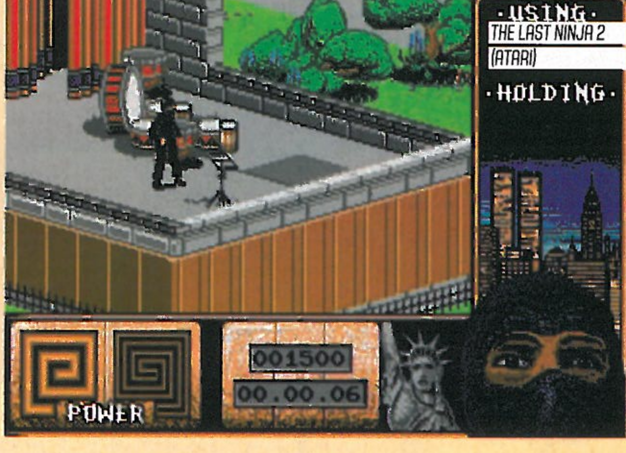


THE LAST NINJA 2 (SPECTRUM)





THE LAST NINJA 3 (COMMODORE)



THE LAST NINJA 2 (ATARI)

LA SECUELA EXPLOTÓ LA FIEBRE POR LOS VIAJES EN EL TIEMPO CON UN TÍTULO AÚN MÁS JUGABLE

New York) catapulta al juego a un nivel que incluso supera por momentos a su predecesor. De nuevo la banda sonora se clasifica como una de las mejores jamás compuestas para el quejumbroso SID (los tres canales de sonido, como en las otras dos entregas, estaban dedicados a la música: nada de efectos sonoros, pero una auténtica sinfonía melódica a cambio). Y de nuevo la dificultad (multiplicada aquí en los infernales puzzles y en las complicadas secciones de habilidad y riguroso salto acrobático) es solo para jugadores de concentración lindante con un estado zen. La detección de golpes, la variedad y mimo con el que están diseñadas las animaciones del protagonista y la contundencia de la acción mejora en un título absolutamente histórico, imprescindible como el resto de la saga para entender la creación del concepto de las 3D en los videojuegos.

La segunda entrega puso el listón altísimo en lo que se refiere a ambientación y precisión de sus mecanismos de juego (menudos *puzzles*, no me canso de insistir en ello), y la tercera redondeó estos progresos. Era una época en la que la industria percibía cambios y **Commodore 64** dio, en muchos sentidos, su canto del cisne con esta tercera entrega. Ni siquiera se hicieron conversiones para otros sistemas de 8 bits: cosas como la banda sonora de este ***Last Ninja 3: Real Hatred is Timeless*** (¡vamos ya!) son sencillamente inadaptables. En esta ocasión la batalla entre Armakuni y Kunitoki tiene lugar en el Tíbet, donde reside la fuerza del Último Ninja. El juego persiste en su mezcla de acción y exploración en pseudo-3D, pero se introduce el concepto de Bushido, que se gana luchando de forma honorable (con la misma arma que el enemigo, con las manos desnudas o no huyendo de los conflictos). Esto dispara la dificultad pero también reformula el ritmo de la serie, ahora mucho más acorde con la nueva ambientación. Si la primera entrega era como una enloquecida serie Z tailandesa de ninjas y la segunda una reformulación tipo *block-buster* para todos los públicos, esta tercera es el equivalente a un inesperado *remake* dirigido por **Werner Herzog** después de un empacho de cine de artes marciales. ***Last Ninja 3*** es imprescindible. Para muchos, la mejor aventura jamás programada en **Commodore 64**.

Hemos hablado solo de las versiones de **C64**, pero las de **Amiga** y **Atari ST** suelen tener gráficos gloriosos y jugabilidad intacta, aunque en casos como ***Ninja Remix*** (*remake* de la primera entrega para ambos sistemas), se pierde algo de la furibunda dificultad. Se recomienda no acercarse ni a diez metros con una pértiga a las hórridas versiones de **NES**, **DOS**, **Apple** y otros sistemas computacionales.

Y ahora, cancelado ***Last Ninja 4*** para **Xbox** y **Gamecube**, esperamos que se confirme el rumoreado *remake* de la trilogía para **PS2** y **GBA**. O dicho de otro modo... ¡kiá!



1 00000000 NEBULUS t-37



NEBULUS

Conocido en Estados Unidos como Tower Toppler, y como Castelian para las versiones de NES, este juego de Hewson tuvo una larguísima historia de conversiones. Aquí os mostramos el arranque de la versión de Amiga, pero todas tienen virtualmente el mismo objetivo y aspecto general: conducir a un batracio ojipláticо (Julius en las versiones de Nintendo, Pogo en el resto) hasta lo más alto de una serie de torres, esquivando un sinfín de enemigos de abstracto diseño que pretenden lanzar al vacío a nuestro héroe. Lo grandioso del asunto es que Pogo no se mueve del centro de la pantalla: lo hace la torre con una suave animación en falsas 3D que aún hoy pasma por su efectividad.

DE TODAS LAS VERSIONES DE 8 BITS, POSIBLEMENTE LA DE COMMODORE 64 ES LA MÁS PULIDA GRÁFICAMENTE, CON ESOS COLORES DE FONDO OCEÁNICO POCHO_



xtreme

TERROR

GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_CHAIKO

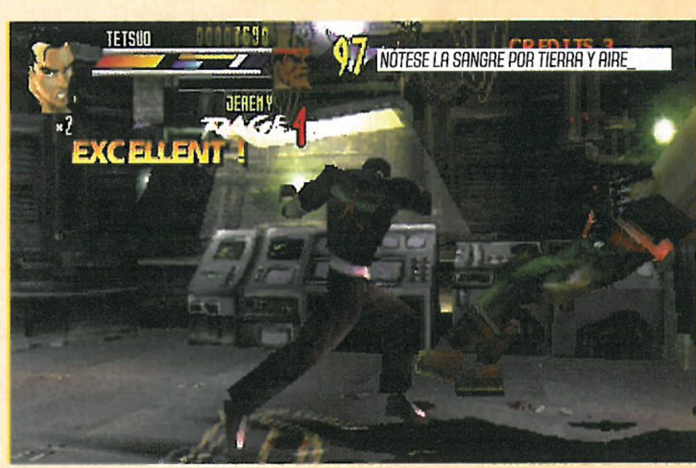
Gekido

1997: EL PRIMER EXPERIMENTO DE CLONACIÓN TRIDIMENSIONAL DE STREETS OF RAGE II DA COMO RESULTADO UNA PESADILLA POLIGONAL LLAMADA FIGHTING FORCE. EN 2000 SE REPITIÓ EL EXPERIMENTO...





UN BEAT'EM UP NO ES TAL SI NO TIENE BRILLANTES ATAQUES ESPECIALES



NÓTESE LA SANGRE POR TIERRA Y AIRE_

Rey indiscutible de salones recreativos y hogares a golpe de conversión entre los ochenta y los primeros noventa, el *beat'em-up* más callejero y macarra vio cómo su reinado languidecía y parecía llegar a un final irremediable con el advenimiento de la tercera dimensión en consolas como **Playstation**. Sencillamente la gente ya no quería repartir estopa por los bajos fondos, quería conducir coches de lujo y disparar en primera persona, o como mucho medirse el lomo en juegos de lucha uno contra uno, que misteriosamente sí se adaptaron bien a la dimensión extra. Y así, mientras los magnates ponían los cuartos en valores seguros, un grupo de gente entonó por primera vez un cántico que aún resuena en la actualidad: *«Ya no se hacen juegos como Streets of Rage II»*. En eso que en 1997 llega **Core Design**, los mismos que en aquella época recogían el dinero con camiones gracias a *Tomb Raider*, e intentan recuperar el género llevándolo a la por entonces nueva generación. El resultado fue ***Fighting Force***, y no acabó de convencer a nadie. Sin duda, el espíritu estaba ahí, y los referentes eran claros para cualquier aficionado al género, pero la fórmula hacía aguas. Los mamporros parecían estar definitivamente condenados.

Tres años después...

Hay que esperar hasta el año 2000 para encontrar una referencia de cierto calibre: ***Gekido***, desarrollado por el desconocido **Naps Team**, consiguió llamar la atención al fichar a **Joe Madureira** (máximo exponente del amerimanga con su serie breve **Battle Chasers**) como diseñador de personajes. Más allá de la estrella que lo impulsó, ***Gekido*** ofrece un juego más que correcto: inteligentemente se opta por no lanzarse de cabeza al pozo de las 3D, y presenta un aspecto tridimensional y jugabilidad clásica. El mundo de ***Gekido*** es considerablemente interactivo y los escenarios varían con cada personaje, pudiéndose utilizar objetos del detallado escenario como arma. En lo que respecta al sistema de combate, los personajes evolucionan y aprenden nuevas combinaciones y ataques especiales, si bien esto se ve empañado por unos personajes algo desequilibrados que facilitan completar el juego sin usar la mayoría de los combos. El Modo Cooperativo y varios modos desbloqueables animan a seguir jugando, como en los buenos tiempos. Con sus virtudes y defectos, ***Gekido*** marcó el camino para juegos como *Beatdown* o *Urban Reign*. En cualquier caso, el mayor logro de ***Gekido*** fue poner de manifiesto la necesidad de evolución de un género que se había estancado.

TRAUMA CENTER SECOND OPINION

NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME VAN A CONVERTIR TU WIIMOTE EN EL BISTURÍ DE UN CIRUJANO. SI QUIERES PARTICIPAR PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 15 «TRAUMA CENTER SECOND OPINION» DE WII QUE SORTEAMOS TAN SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2007.



CONCURSO TRAUMA CENTER SECOND OPINION

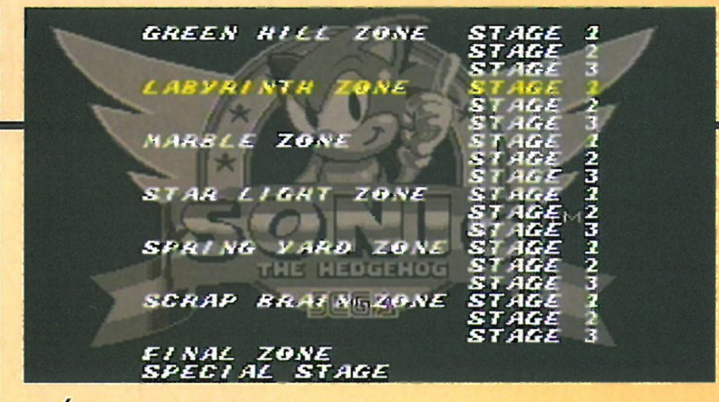
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra traumasj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: traumasj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de septiembre de 2007.





SEPTIEMBRE NOSTÁLGICO. Finaliza el verano y regresas de vacaciones sin ligarte siquiera una medusa muerta. Pero te queda el recuerdo de tiempos mejores, cuando tenías más pelo, menos barriga y pasabas las tardes jugando con tu **MD**. Eso, al menos, puedes revivirlo. _NEMESIS



¿CÓMO ERA AQUEL TRUCO? El Sonic PAL es lento como un burro cargado de plomo, pero tal es su grado de fidelidad respecto al original que incluso funciona el mismo truco para elegir fase..._

MEGADRIVE

IRONÍAS DE LA VIDA: LA GRAN RIVAL DE SNES VUELVE A LA VIDA A TRAVÉS DE UNA MÁQUINA NINTENDO. ¿Y QUÉ IMPORTA, SI CON ELLO PODEMOS REENCONTRARNOS CON UN PEDAZO PIXELADO DE NUESTRA VIDA? AQUEL LEJANO 1990...

Deportes, lucha, plataformas, *shooters*, RPGs...el amplio catálogo de **MD** lo abarca todo (¡incluso la simulación de submarinos!) y una treintena de aquellos cartuchos ya está disponible desde la **Consola Virtual** de **Wii**. Como siempre, la elección es discutible (hay mucha paja, y bodrios como ***Kid Chameleon***), pero también hay tesoritos del calibre de ***Gunstar Heroes***, ***Golden Axe*** o ***Comix Zone***. Abundan las producciones **Sega**, puede que demasiado. Se echa en falta más catálogo de *third parties* como **Konami**, **Capcom** y, sobre todo, **EA Sports**. No se puede recuperar el catálogo **MD** y obviar clásicos como ***John Madden Football*** y ***EA Hockey***.

En cuanto a la emulación,tal y como temíamos, **Wii** recrea la **MD** PAL hasta sus últimas consecuencias: bordes negros y pérdida de velocidad (17%) respecto al NTSC (algo que se nota, y mucho, al oír la música de ***Sonic The Hedgehog***). Al menos, y dado que la mayoría de los juegos de **MD** se diseñaron para el pad de 3 botones, podrás jugar con el *wiimote* sin necesidad de recurrir al Mando Clásico. Y siempre será mejor un ***Sonic*** de **MD** lentorro que uno en 3D.

JUEGOS DISPONIBLES (A 24/08)

Altered Beast
Ecco the Dolphin
Golden Axe
Sonic the Hedgehog
Columns
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
Gunstar Heroes
Ristar
Space Harrier II
ToeJam & Earl
Bonanza Bros.
Comix Zone
Gain Ground
Bio-Hazard Battle
Streets of Rage
Sword of Vermilion
Sonic Spinball
The Story of Thor
Vectorman
Alex Kidd in the Enchanted Castle
Virtua Fighter 2
Wonder Boy in Monster World
Kid Chameleon
Streets of Rage II
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
Ecco: The Tides of Time
Golden Axe II
Sonic the Hedgehog 2
Dynamite Headdy
Shining Force
Shinobi III: Return of the Ninja Master

LOS QUE ECHAMOS EN FALTA

Splatterhouse 2 & 3
Streets Of Rage 3
John Madden Football '92
Landstalker
Flashback
Mega Turrican



GUNSTAR HEROES
La primera producción **Treasure** y, en mi opinión de vicioso coleccionista de **MD**, el mejor cartucho del catálogo. Si hoy día impresiona, imagina la conmoción que causó en aquel lejano 1993. Un festín gráfico de rotaciones, colorido y jefazos que demostró que **MD** no conocía otro límite que el que le impusieran los programadores_



GOLDEN AXE
Sega explotó, y a fondo, su parque de recreativas, pero lo hizo además con talento. Las conversiones a **MD** siempre incorporaban algo más que las coin-op. En ***Super Hang-On*** era un Modo Historia, en ***Golden Axe***, dos fases extra y un Versus. Y la conversión era además impecable_



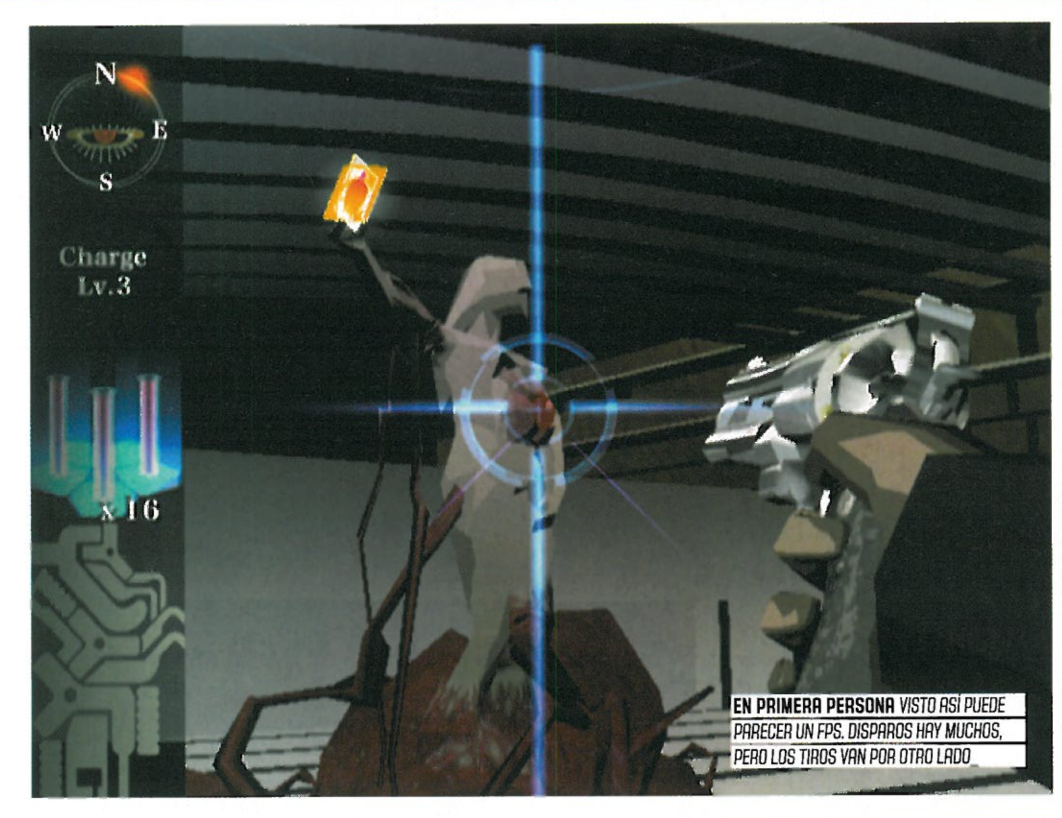
STREETS OF RAGE 2
La gran saga beat'em-up de **MD**. **Yuzo Koshiro** firmó la música de las tres entregas (la BSO de la primera, incluso con la ralentización PAL, sigue siendo inolvidable). Y a diferencia de otros brawlers domésticos de la época, la franquicia SOR sí apostó desde el inicio por el Modo Cooperativo para 2 jugadores_



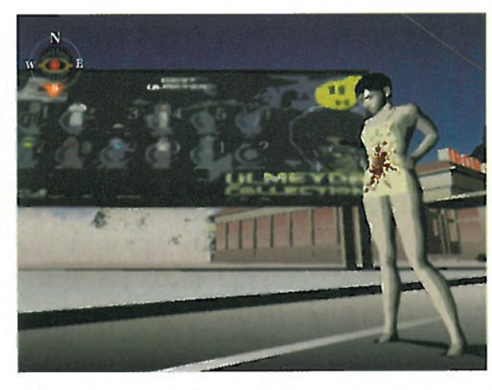
STORY OF THOR
Entre la treintena inicial de títulos de **MD** disponibles en **Wii** también hay varios RPGs prestigiosos, tanto de acción como de lucha por turnos: ***Shining Force***, ***Sword Of Vermillion*** o el simpático y colorista ***Story Of Thor***_

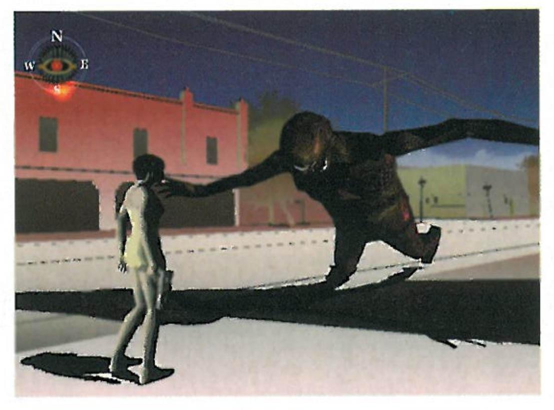
TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



EN PRIMERA PERSONA VISTO ASÍ PUEDE PARECER UN FPS. DISPAROS HAY MUCHOS, PERO LOS TIROS VAN POR OTRO LADO_







_PLATAFORMA **GC, PS2**
_AÑO **2005**
_COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
_GÉNERO **ESQUIZOFRENIA A SUELDO**

GAMECUBE | PS2

KILLER 7

_CHAIKO

SEGÚN EL PROCEDIMIENTO ESTÁNDAR, SI EL MUNDO ESTÁ SIENDO ACOSADO POR UN ENIGMÁTICO CLAN DE CHALADOS DEFORMES, SE CONTRATA A SIETE ASESINOS A SUELDO APASIONADOS POR LA SANGRE. POR EL PRECIO DE UNO. MÁS O MENOS.

En las postrimerías del año 2002, **Capcom** anunció un trato con **Nintendo** para desarrollar cinco títulos en exclusiva para **GameCube**, la iniciativa conocida como **Capcom Five**. Encabezada por una superproducción de relumbrón, *Resident Evil 4* (2005), el resto eran grandes incógnitas con la vitola de producto arriesgado: *Viewtiful Joe* (2003), debut del llorado **Clover Studio**, *P.N.03* (2003), el cancelado *Dead Phoenix*, y **Killer 7**. Aunque el proyecto **Capcom Five** quedase inconcluso y el único título que permaneciese exclusivo fuese **P.N.03** -tal vez porque crítica y ventas respondieron de forma extremadamente negativa-, está claro que los resultados creativos fueron más que notables. ***Killer 7*** tal vez despunte como el mayor logro dentro de ese trato, y como una de las grandes rarezas de la industria.

ESTÉTICA, JUGABILIDAD, ARGUMENTO, CARISMA, EJECUCIÓN... KILLER 7 ES UN IRREPETIBLE DECHADO DE VIRTUDES

Con una estética a medio camino entre el *cel-shading* y el homenaje a primigenios juegos con gráficos vectoriales, la estética de ***Killer 7*** pasa de ser un mero adorno o atracción a convertirse en un elemento activo con vistas a la efectividad de la fórmula del juego. El entorno de ***Killer 7*** se puede afirmar que está despojado de varias capas de realidad, como si alguien hubiese arrancado la capa de los detalles, la siguiente capa que le da textura a los materiales, y hubiese dejado solo la capa que le da forma al mundo y todo lo que contiene, para conservar detalles elementales. Por otro lado, los propios personajes sí aparecen bien representados: mientras que los **Smith** son distintas capas (también) de una misma persona, los enemigos pueden adoptar forma humana, ser invisibles o mostrarse como las monstruosidades que realmente son. Así, de un modo u otro, todo tiene distintos niveles de percepción en el mundo del juego. El género de ***Killer 7***, a su vez, también está dividido entre la exploración aventurera (en el que se resuelven *puzzles* que permiten avanzar) y los tiroteos necesarios para sobrevivir, con lo que el estilo de juego queda perfectamente estamentado. Estética y jugabilidad se muestran la una al servicio de la otra, y viceversa.

El control de ***Killer 7*** peca de atrevido, al presentar un sistema arcaico que sin embargo resulta coherente con el planteamiento general del juego: el movimiento del personaje se controla simplemente con dos botones, uno para avanzar y otro para dar media vuelta, siempre moviéndose por caminos prefijados sin posibi-



EL MONIGOTE
LO MEJOR ES IGNORAR AL PESADO DE IWAZARU Y SUS OBVIEDADES_

¿MANOS ARRIBA? Disparos a quemarropa, terroristas de fisonomía aberrante y litros de sangre que recoger: Killer 7.

lidad alguna de elegir salvo cuando la pantalla cambia al mostrar las opciones disponibles. El control cambia cuando se debe disparar, para convertirse en una suerte de *First Person Shooter* estático en el que solo controlamos el cañón del arma. Para las fórmulas que se utilizan en la actualidad, ***Killer 7*** resulta estar completamente desfasado y, sin embargo, es efectivo.

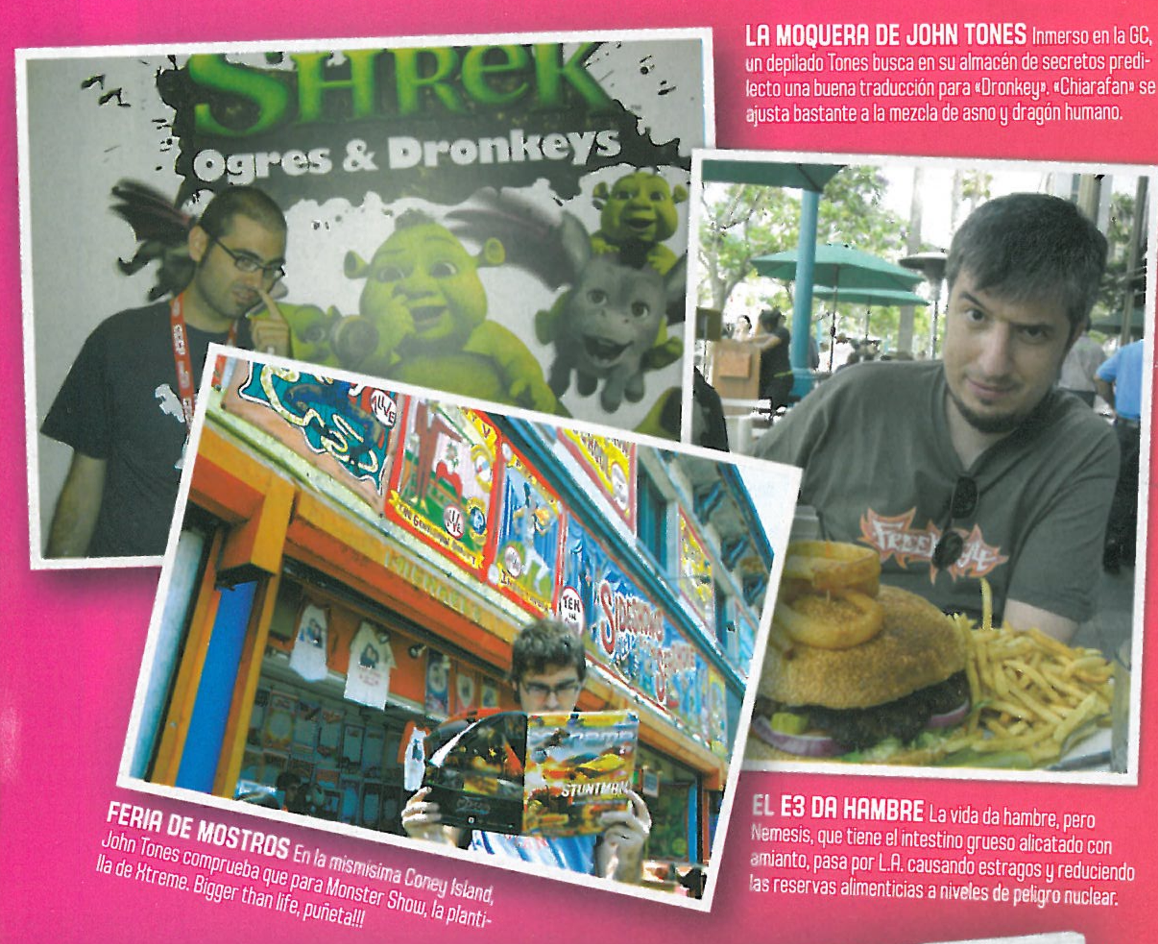
Siete son las personalidades que hay que controlar, todas ellas surgiendo de Harman Smith, presunto líder de ***Killer 7***. Postrado en una silla de ruedas, resulta mortal con su potente rifle de francotirador y controla a Garcian Smith, Dan Smith, Mask de Smith, Kaede Smith, Con Smith, Coyote Smith, y Kevin Smith, cada uno con habilidades especiales que hay que aprender a controlar para resolver cada uno de los *puzzles* del juego (Coyote abre candados, Kaede destruye muros...), o vencer a cada *final boss*.

El desarrollo argumental del juego es también una rareza en la que nada es lo que parece. Con el limitado éxito del juego en sus dos versiones, algo superior gráficamente en **GC** (un fracaso que en **España** podría achacarse a la ausencia de traducción), la serie de cómic que completaba la trama cancelada en su cuarto número y la anunciada línea de muñecos desaparecida del mapa, no parece que obras tan descaradas tengan cabida en la industria. Sin embargo, cabe esperar que el espíritu de ***Killer 7*** permanezca vivo en *No More Heroes*, el próximo juego de **Suda 51**.

GOICHI SUDA EL ARTESANO DE LO BIZARRO

Más conocido en la industria como Suda 51, empezó su carrera en Human desarrollando la saga Syndrome para PSOne, para después formar su propia compañía, Grasshopper Manufacture, con la que ha diseñado títulos tan particulares como The Silver Case o Michigan: Report from Hell. En la actualidad desarrolla No More Heroes para Wii.

SUPERJUERGAS

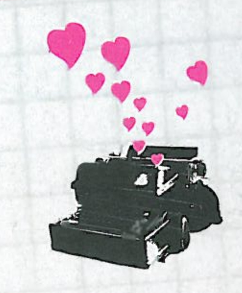


LA MOQUERA DE JOHN TONES Inmerso en la GC, un depilado Tones busca en su almacén de secretos predilecto una buena traducción para «Dronkey». «Chiarafan» se ajusta bastante a la mezcla de asno y dragón humano.

FERIA DE MOSTROS En la mismísima Coney Island, John Tones comprueba que para Monster Show, la plantilla de Xtreme. Bigger than life, puñeta!!!

EL E3 DA HAMBRE La vida da hambre, pero Nemesis, que tiene el intestino grueso alicatado con amianto, pasa por L.A. causando estragos y reduciendo las reservas alimenticias a niveles de peligro nuclear.

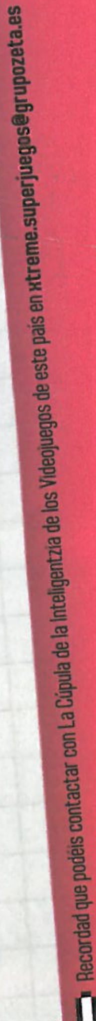
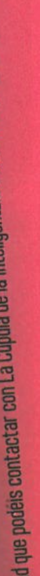
DIARIO DE LA REDACCION



1 de julio – Tones, decidido a que Internet quede invadido por Xtreme, inaugura el flickr de la revista, donde mete todas las portadas, un making of y más Superjuergas de las que puedes aguantar. Búscalo en www.flickr.com/photos/9566147@N05 .

8 de julio – Nemesis enfila hacia el E3 ilusionado y decidido a proporcionarnos la mejor crónica de la historia del periodismo especializado. Al final todo se redujo, una vez más, a la persecución sarnosa de product managers femeninas.

1 de agosto – Nuestro becario Eduardo le da un palizón a Melongasoil en el nuevo PES. Esos atrevimientos se pagan caros: nuestro legendario redactor micromachine aún no le ha dejado poner las manos sobre el FIFA. Por listo.

Recordad que podéis contactar con La Cúpula de la Inteligentzia de los Videojuegos de este país en xtreme.superjuegos@grupozeta.es

TOPS

xtreme

01 **BIOSHOCK** (2K GAMES) XBOX 360
02 **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (UBISOFT) PS3
03 **COLIN MCRAE: DIRT** (CODEMASTERS) XBOX 360/PS3
04 **BLUE DRAGON** (MICROSOFT) XBOX 360
05 **SUPER PAPER MARIO** (NINTENDO) WII
06 **GOD OF WAR II** (SONY C.E.) PS2
07 **VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA** (SQUARE ENIX) PS2
08 **GRIM GRIMOIRE** (NIS) PS2
09 **METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS** (KONAMI) PSP
10 **CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN** (KONAMI) DS

GAME

PLAYSTATION 3
01 NINJA GAIDEN SIGMA
02 RAINBOW SIX VEGAS
03 THE DARKNESS
04 MOTORSTORM
05 TRANSFORMERS THE GAME

PLAYSTATION 2
01 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PLATINUM)
02 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
03 NEED FOR SPEED CARBONO (PLATINUM)
04 TRUE CRIME: NEW YORK CITY
05 FIFA 07 (PLATINUM)

XBOX 360
01 THE DARKNESS
02 FORZA MOTORSPORT 2
03 COLIN MCRAE DIRT
04 OVERLORD
05 PRO EVOLUTION SOCCER 6

WII
01 BIG BRAIN ACADEMY
02 WII PLAY + WII REMOTE
03 RESIDENT EVIL 4
04 MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL
05 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

PSP
01 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PLATINUM)
02 DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
03 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
04 FIFA 07 (PLATINUM)
05 MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN

NINTENDO DS
01 POKEMON DIAMANTE
02 MÁS BRAIN TRAINING
03 POKEMON PERLA
04 BRAIN TRAINING
05 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

¡LOS MEJORES DELANTEROS DE PRO EVOLUTION SOCCER 6!

ADRIANO
«El Emperador» más parece un bug del juego que un delantero. Entre que no hay manera de ganarle un balón por cuerpo y que todo lo que tira a puerta entra, algunos dudan si quisieron representarle a él o a Mark Lenders.

ROONEY
Otro que tal baila. Si te pones delante te tira, y si tira mejor no te pongas delante. No tiene la potencia de disparo de Adriano, pero lo compensa con su colocación. Sea como sea, ya lo dijo Camacho: ¡Imparable!

HENRY
El favorito de los chupones. En la alineación por defecto de Francia viene como único hombre un punta porque los programadores pensaron que para qué hacía falta más. Si total, el que la coge con Henry no se la va a pasar a nadie. Corre y regatea como el mismo Maradona.



¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS! | ¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE
¡PRIMERA REVIEW!
ANALIZAMOS ANTES QUE NADIE
STRANGLEHOLD PARA PS3
TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA E3
PARA PS3, PSP Y PS2
¡GUÍAS COMPLETAS DE TRANSFORMERS, THE DARKNESS Y DBZ SHIN BUDOKAI 2!
NO TE PIERDAS EL NÚMERO DE SEPTIEMBRE
¡YA A LA VENTA!
GRUPO ZETA
REVISTA + GUÍAS
SOLO 2'95 €
PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
www.revistaplaystation.com
80 • SEPTIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍA
TODAS LAS NOVEDADES AL DETALLE
Killzone 2
Resident Evil 5
Assassin's Creed
¡PRIMERA REVIEW!
STRANG
GUÍAS COMPLETAS
32 PÁGINAS
Transformers
The game
Cómo completar las campañas Autobot y Decepticon.
Descubre todos los extras que esconde el juego.
Aprende a superar los retos ocultos.
PlayStation
Revista Oficial - España
PS3
PS2
PSP
EXPO ZARAGOZA 2008


PlayStation 2
12+
www.pegi.info
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Rogue Galaxy ©2005-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Level 5. Rogue Galaxy is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
¿Quieres explorar galaxias desconocidas y luchar por fantásticos tesoros como lo haría un pirata? Descubre lugares mágicos donde te esperan riquezas que jamás hubieras imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua, la galaxia está llena de tiburones.
PlayStation 2
Rogue Galaxy
roguegalaxygame.com